

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
September 15, 1997 No.200

GAMEST

平成9年9月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第14号通巻200号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

◆スクープ
[スクウェア]アーケード業界に参入!!
[エス・エヌ・ケイ]新剣劇ゲーム発表!!

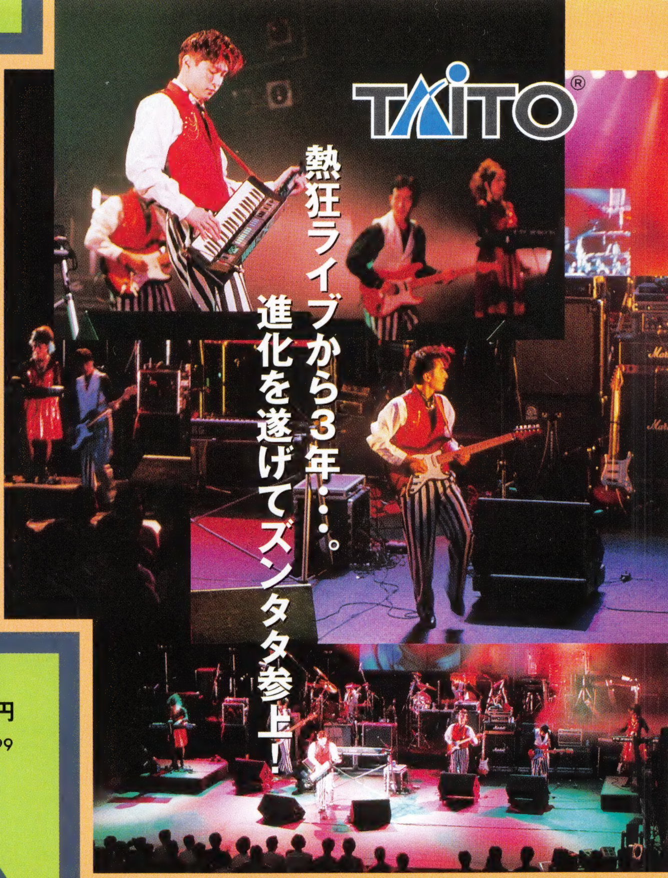
◆ニューゲーム熱波!! 日本上陸!!
K.O.F.'97
MSH vs SF
鉄拳3
ヴァンパイアセイヴァー

◆夏はまだこれからだ!
Gダライアス
ソーラーアサルト
ファイナルハロン
ロストワールド
コットン2／ほか

特別付録
ダーメスト

200号特別企画
[応募者全員サービステレカ]開始!!
[200人に当たる]特大プレゼント!!!
[ヴァンパイアセイヴァー] 全国大会予選店舗大募集!!!!

1997
8.30/9.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen



ZUNTATA RECORDS 設立記念イベント

「ZUNTATA LIVE 1997 ~CINETEQUE RAVE~」開催決定

最新作「G-DARIUS」をはじめメガヒット連発!おなじみのナンバーを中心に送る、映像とサウンドのシンクロニシティ・ライブ!すべてのゲーム世代に向けて放つ、今夏最大の衝撃!!

東京
日時:8月31日(日) 開場15:30 開演16:00
会場:渋谷 ON AIR EAST
Tel 03-3476-8686

大阪
日時:9月14日(日) 開場15:30 開演16:00
会場:梅田 HEAT BEAT
Tel 06-344-6166

※開場、開演時間の若干の変更があるかもしれません。予めご了承ください。

チケット:「チケットぴあ」にて発売中!! スタンディング/ 前売り3,800円 当日4,000円

東京 チケットぴあ 03-5237-9999 大阪 チケットぴあ 06-363-9999 名古屋 チケットぴあ 052-320-9999 福岡 チケットぴあ 092-708-9999

主催:(株)メディアルーム　問い合わせ先:「ZUNTATA LIVE 1997〜CINETEQUE RAVE〜」事務局0120-73-2000

「G-ダラ買って、ライブへ行こう!」キャンペーン

ただじゃすまない、帰さない。
ビッグな興奮と超レアなお宝付き

いい仕事ぶり、レア度高し!ズンタタファンなら絶対見逃せない!!

ZUNTATAグッズプレゼント

「G-DARIUS」のCDに入っている初回特典応募券シールとライブのチケットを持ってライブ会場に来てくださった方に、もれなくズンタタ特製グッズをプレゼント!!また、ライブに来られなかった人は、初回特典応募券シールをアンケートハガキに貼り、希望賞品を明記の上、返信していただくと、抽選で下記の賞品が当たります。

- ライブで使用した楽器……………… 1名様
- リハーサルビデオ(特別メイキング)………… 10名様
- オリジナル未収録カセット……………… 20名様
- オリジナルミニステッカー……………… 100名様

応募締切:1997年9月末日 当日消印有効

ZUNTATA RECORDS 新譜案内

史上最強のダライアス、ミュージックシーンでも大暴れ。

NOW ON SALE!



【ダライアス外伝 ―ザ・ラスト キッス―】

「ダライアスTHE OMNIBUS-世代-」に次ぐタイトーの大ヒットシューティングゲーム「ダライアス」シリーズ、フルアレンジアルバム第2弾!!重厚な世界観と壮麗なグラフィックで多くのファンを魅了した「ダライアス外伝」。OGR(ZUNTATA)によるオリジナルBGMが、フルアレンジバージョンとして新たな生命を受ける。価格2,550円(税込)ZTTL-0013

目を閉じると壮麗なダライアス・ワールドが浮かぶ!

8.21 ON SALE!

【G ダライアス】

期待のダライアスシリーズ最新作「G-DARIUS」のオリジナルサウンドトラックが早くも登場!フルポリゴンによる脅威のシューティングゾーンが、歴代のダライアスシリーズのサウンドを手がけたOGR(ZUNTATA)によってさらに広がる。今、君は生命の誕生に遭遇する…。

価格2,550円(税込)ZTTL-0014　8月21日発売!

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/



TOYOTA CELICA GT-FOUR
TOYOTA SPRINTER TRUENO GTV
TOYOTA
NISSAN SKYLINE GT-R
NISSAN 180SX
NISSAN
HONDA CR X SiR
HONDA CIVIC SiR
HONDA
MAZDA RX-7 RZ
MAZDA SAVANNA RX-7 ∞
mazda
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION IV
SUBARU IMPREZA WRX STI Version III
MITSUBISHI
SUBARU
鈴鹿F1観戦に行くか？
マルチメディアにハマるか？
今年の夏はノリが違う！
キャンペーン期間 7/28→9/1
衝撃のドライビング・ゲーム速攻の第2作。
サイドバイサイド2 エボルツィオーネ
SIDE BY SIDE 2 Evoluzione
サイドバイサイド2
エボルツィオーネ登場記念
W（ダブル）キャンペーン実施中！
キャンペーン・クイズ　サイドバイサイド◯
A賞　ペアで3組6名様
鈴鹿サーキット
F1観戦ツアー1泊2日
1997.10.11(SAT)/10.12(SUN)
F1 JAPAN GRAND PRIX
B賞　5名様
カラオケも、ゲームも楽しめるマルチメディア
Mediabox
C賞　100名様
ピンズ（エントリー10車種セット）
CELICA GT-FOUR
TRUENO GTV
SKYLINE GT-R
180SX
CR-X SiR
CIVIC SiR
RX-7 RZ
RX-7∞
LANCER GSR
IMPREZA WRX
■応募要項／官製ハガキにクイズの答え（○にあてはまる数字）、ご希望の商品、住所、郵便番号、氏名(ふりがな)、性別、年齢、電話番号を御記入の上、下記住所へお送りください。
■応募先／〒102 東京都千代田区平河町2-5-9 株式会社タイトー「サイドバイサイド2登場記念Wキャンペーン」GM係
■応募期間／1997年7月28日（月）～9月1日（月）当日消印有効
■当選発表・当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。なお、A賞の観戦ツアーはJR名古屋駅集合、近鉄白子駅解散となります。JR名古屋駅までと近鉄白子駅からの交通費は当選者の負担とさせていただきます。当選者が未成年の場合は、保護者の同意が必要となります。B賞はカラオケなどのサービスを受けるためにはXデータネットサービスへの加入契約と月額基本料・使用料が必要です。各賞とも当選の権利の換金、譲渡はできません。
さらに、オリジナルドライビンググッズが当たる
3連弾クイズも実施
今すぐゲーセンへGO!
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
ゲーム内容及び画面写真は改良のため予告なく変更する場合がございます。
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー募集中！
お問い合せ先045(593)7100

現在、なぜアーケードなのか?



満を持してアーケード参入

スクウェア。コンシューマ業界はおろか、ゲーム業界全般においても、その名を知らぬ者はいないだろう。プレイステーション用ソフトとして、97年初頭に発売された『ファイナルファンタジーVII』は、ミリオンセラーを記録。大手コンシューマ用ソフトメーカーとして、同社に対するユーザーの信頼は厚い。

そんなスクウェアが、この度アーケードにも参入することが決定した。開発チームは『トバル ナンバー1』『トバル2』などでおなじみの、知る人ぞ知るドリームファクトリー。果たして、彼らはどんなゲームを世に送り出そうとしているのか…。

コンシューマとの決定的な違い

「もともと『トバル2』自体、アーケードで先に発売していこうと計画していたんです。基本的にあのゲームは、アーケードを意識した調整を施していたんで、かなりマニアックな作りになっていたとは思います。

ところが諸事情があって、『トバル2』はアーケードでは発売できなくなってしまったんですが、それならそれで、まったく一から開発を進めた新しいゲームで、アーケードに参入してみたくなったんですよ」

もともと、ドリームファクトリーの面々は、アーケードゲームの開発に携わってきた人たちである。コンシューマ作品を手がけた彼らが、再びアーケードを手がけたいと思う真意はどこにあるのだろうか?

「アーケードって、自分の作ったゲームをどう遊んでくれてるのか、ゲームセンターで直接確かめることができるじゃないですか。作り手側として言わせてもらえば、この部分は非常に大きいんですよ。コンシューマの作品では、残念ながらプレイヤーの感触が直接わからないんですね」

アーケードゲームには、正式発売される前の段階で、プレイヤーの反応を試験的に見るために、ロケテストというのを行うのだが、彼らはこのロケテストが、楽しみで仕方ないという。

「もちろんアーケードは、いろんな面でリスクもあることは重々承知しています。それでも、アーケードを作りたいという欲求がやむことはないですね。ゲームセンターで、自分の一生懸命作ったゲームをプレイヤーが楽しく遊んでくれているのを見ると、やっぱり開発者冥利に尽きますし、そういう気持ちを、もう一度実感したいというのがありますね」

アーケード参入決定!

プロジェクト始動!

記念すべき創刊200号において、大ニュースがとびこんできた。なんと、あのスクウェアが、97年冬発売を目指して、アーケードゲームを開発中とのことらしい。現在、あえてアーケードに参入する理由とは?そして、気になる第1弾作品とは果たしてどんなゲームなのか…。興味は尽きない。

(97年7月16日 株式会社スクウェア本社にて)

彼らのアーケードに対する意気込みは並々ならぬものがある。そして、気になる第1弾作品についても、現時点で公開できる範囲内で、具体的に語ってくれた。

まったく新しいゲーム性をプレイヤーに与えたい

タイトルは『EHRGEIZ(エアガイツ・仮称)』。ジャンルとしては、一応対戦格闘ゲームということらしいが、まったく新しいジャンルのゲームとして認識してもらいたいという。

「現在ある対戦格闘ゲームとは違った、まったく別の形での対戦格闘ゲームを追求していきたいんですね。見た目にも、プレイした感覚においても、従来のものにはない新鮮さを与えていきたいんです。そのためには、既存の対戦格闘ゲームにあるお約束ごとを一切排除して、まったく新しい操作形態、闘い方を提示していきたいんですよ。

具体的に挙げるとするなら、例えば、現在の対戦ゲームって、常に相手と相手が密着した形でゲームが進行していきますよね。そして、2Dでも3Dでも、画面はキャラを横から見た状態を映しているという…。

このゲームの場合は、必ずしもそうではありません。プレイヤーはフィールドの中を自由自在に動き回ることができるんです。接近して闘うこともできるし、離れて闘うこともできる。画面はキャラクターの動きに合わせて、自由自在に対応していきます。基本的に、プレイヤーは自由に動けて、自由な闘い方ができるというのが、このゲームの重要なコンセプトとなります」

この話を聞くだけなら、あえて既存のアーケードゲームで例えるとして、セガのバーチャロンのような対戦がイメージできる。しかし、各キャラクターのステージと推測されるイメージCGを見てみると、そこにはいろんな可能性が詰まっている。

「コマンド入力により可能な必殺技というのも極力避けて、それよりも基本的なアクション動作をたくさん増やして、闘い方の幅を広げていきたいんです。」

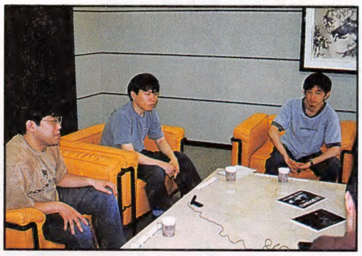


正式なタイトルロゴではない。あくまでイメージロゴであると解釈してほしい。ちなみにタイトルの『EHRGEIZ』(エアガイツ・仮称)とは、ドイツ語で「野望」「野心」などを表す言葉。日本語に置き換えるなら、大和魂のような意味を表すらしい。



木箱を持ち上げることも、金網を使った攻防も可能かもしれない。中央のキャラクターはいったい…？

(株)ドリームファクトリー



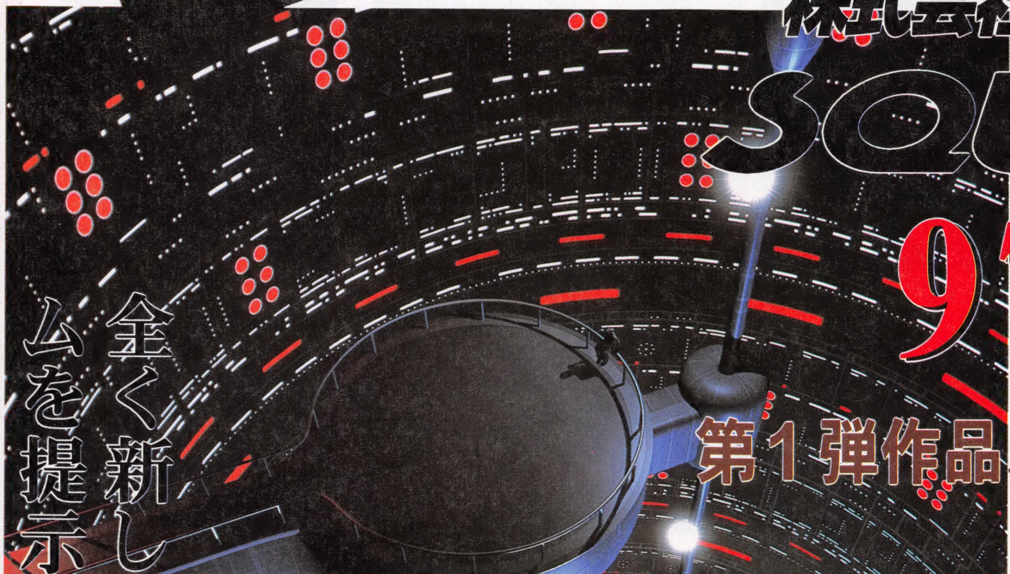
（写真左より）
●代表取締役
石井 精一
●プログラマー
池淵 徹
●デザイナー
石井 智裕

某有名対戦格闘ゲームを始めとして、数々のアーケードゲームの製作に携わってきた人たちにより設立。96年夏、PS用ソフト『トバルNo.1』を、97年春『トバル2』を製作し、いずれも大ヒット。今回、アーケードゲーム業界に新たな風を巻き起こすべく、参入を決意！

株式会社スクウェア SQUARE

97年冬 第1弾作品、『EHRGEIZ（エアガイツ）』（仮称）

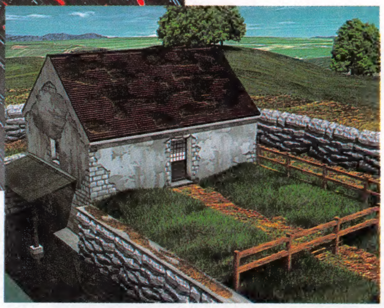
全く新しい対戦格闘ゲームを提示してみせます！



たとえば、CGの中の1つに、金網で囲まれたステージがありますよね。フィールドの中に木箱があるんですが、それは単なる背景ではなく、闘いの中で意味のある障害物として存在させたいんです。キャラクターはその陰に隠れたり、あるいはよじ登ることもできる。さらにいえば、それを持ち上げて、相手にぶつけることも可能になる。それぐらい、プレイヤーが自由な発想で闘えるようにしたいんですね。

元々、対戦格闘ゲームって、自分の好きなようにキャラクターが動かせるのが魅力だったわけじゃないですか。それが最近では、ゲームシステム上のいろいろな制約が加えられて、自由じゃなくなりつつある。そういう意味で、もう一度原点に立ち返ってみたいと考えたんです」

やがては、作り手側が想像もできないような遊び方、闘い方をしてもらいたいと彼らは言う。この『エアガイツ』（仮称）には、そこまでに自由なゲーム性が秘められているらしい。



壁、柵、小屋、そして河。フィールドの中を自由自在に動けるというのなら、闘いの場はいくつも存在することになる。

なんと、秋のAMショーには出展予定！

ゲームの世界観やキャラクターの設定も、気になるところではあるのだが…。

「現在の段階では、どの仕様についても全然変わってしまう可能性があるんですが（笑）、一応、時代としては、近未来か、もしくは70年代の格闘技界を考えています。キャラクターも10人くらいにして、どのキャラもそれぞれが個性ある格闘技、もしくは魔術（？）を持っているという設定で作ってみたいと思っています。

とりあえず、秋のAMショーには、プレイヤーの皆さんに遊んでもらえる形での出展を目指して頑張っているところなので、ゲーメスト読者の皆さん、期待して待っていてください」

まだまだこの段階では、その全貌を明らかにすることはできない。しかし、確実に、対戦格闘の概念を大きく変える作品になることは間違いない。続報を楽しみに待っていてほしい。

速報！

幕末浪漫 月華の剣士

風塵乱舞 月華、瞑動

日本史上、最も人々がエネルギッシュに生き、そして物質的、精神的にも最大のターニングポイントとなった時代、それが「幕末」である。

失われゆく日本古来の「魂」、そして新たなる未来を開く「知識の流入」。誰もが見えない明日に向かって、混沌とした今日を必死に生き抜いていた、疾風の時代。

そして今、SNKにより、幕末を舞台とした、新たなる物語が紐解かれる！

「幕末浪漫　月華の剣士」我々がまだ知らない、歴史の秘録がここに蘇る。

物語～ストーリー～

太古の昔より存在する二つの世界、生者が世界「現世」と、死者が在りし世界「常世」。

この二つを繋ぎし境界を「地獄門」と呼ぶ。

そして遙か神話の時代より、この境界を守りし存在「四神」。「東の青龍（仁）」「西の白虎（義）」「南の朱雀（忠）」「北の玄武（礼）」。

人の世の歴史の影で、彼らは代を重ねその役をこなし続けていった。

時は流れ、幕末。

二百年以上続いた徳川幕府。その長き平安の果てに、武士は牙をなくし、人々は平和という「箱庭」の中で、新たな「混乱」の兆しを感じ始めていた。

そして起こる突然の動乱。日本全土を覆う未曾有の天災、加えて「魔人復活」の噂。かつてない混乱の中、人々はただ絶望しているかに見えた。

しかし、そうでない者たちがいた。未だその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者たち。

動乱の真意を確かめようとする者、その原因を知り阻もうとする者、また、図らずも原因の中枢を担ってしまった者、この機に乗じて策謀を巡らす者、「魔人復活」に魅かれる者。

それぞれの思惑を胸に、大いなる運命に導かれし者たちの戦いが、今、始まる。

熟練の味わい



玄武の翁

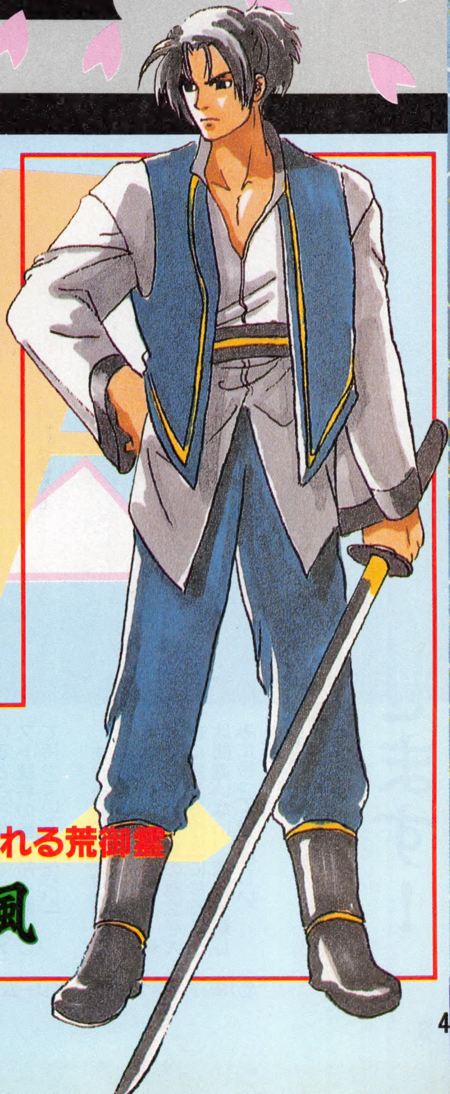
かつては「闘将朴然」と呼ばれ、初老を迎える頃には243人もの強者を倒してきた剣豪。

やがて究極の極意「仏捨刀」に目覚め、「真心流」を完成させた彼は、その心と技を買われ「玄武」の座を守る守護神となる。

一時は隠遁していた彼だが、時代の流れが再び彼に刀を握らせることになる。

また、彼は「事件後」の楓に、剣術指南を施した、楓のもう一人の師匠でもある。

眠れる荒御霊



楓

孤児だった楓は「師匠」に拾われ、彼の元にいた「守矢」「雪」と共に育てられた。

楓にとって、彼らは兄弟同然であり、中でも剣術を楓に教えてくれた守矢には、特に信頼を寄せていた。

しかし、楓12歳の時。

雪と共に使いを済ませて道場に戻った楓が見た光景は、師匠の骸と、血の滴る刀を持つ守矢の姿であった。

錯乱した楓は、問答無用で守矢に刃を振るうが、守矢は無言で道場から姿を消した。

それから5年。様々な思いを胸に、楓は守矢を追って旅立つ。真実は、雲の彼方に。



雪は幼いころ天災で両親をなくし、楓と守矢と同じ師匠に拾われる。
異人ということでコンプレックスを抱いていた雪だったが、外見で自分を判断しなかった楓たちに心を開き、信頼を寄せた。そして、そんな彼らに憧れて、彼女は剣術を始めることとなる。
だが、13歳の運命の日。彼女が見たものは、師匠の骸と、血塗られた刀を持って佇む人影ひとつ。
それは、尊敬し、憧れ、そして密かに想いを寄せる男、守矢であった。
5年の月日を経て、雪は旅立つ。あの日の真実と、信頼する、守矢と楓の姿を追って。

トゥルー・チェイサー
雪



一時期、新選組にいたこともあり、世の維新志士たちの強敵であった。
しかし、ただ人を殺したいという殺人意欲だけで動いていた彼は、組の内部で粛正されかけることとなる。
事前に計画を嗅ぎ付けた彼は、新選組を脱退。流浪の「浮浪人斬り」となって、今度は新選組にもその切っ先を向ける。
人を斬ることに何の迷いもない彼の剣筋には、一切の曇りもない。

狂刀無垢
紫鏡



自分の中に生まれた疑問「わが流派は最強か?」。そんな疑問を浮かべることすら、彼には自分の弱さに思えた。
その苦しみから解放されるには、確固たる「最強」の証を得るしかなかった。
まだ見ぬ強者を求めて…。「最強」への戦いに身を投じ、修羅となって果てない旅を続ける男、斬鉄。
その魂は、後世へ受け継がれることとなる。

最強の銘のために
斬鉄



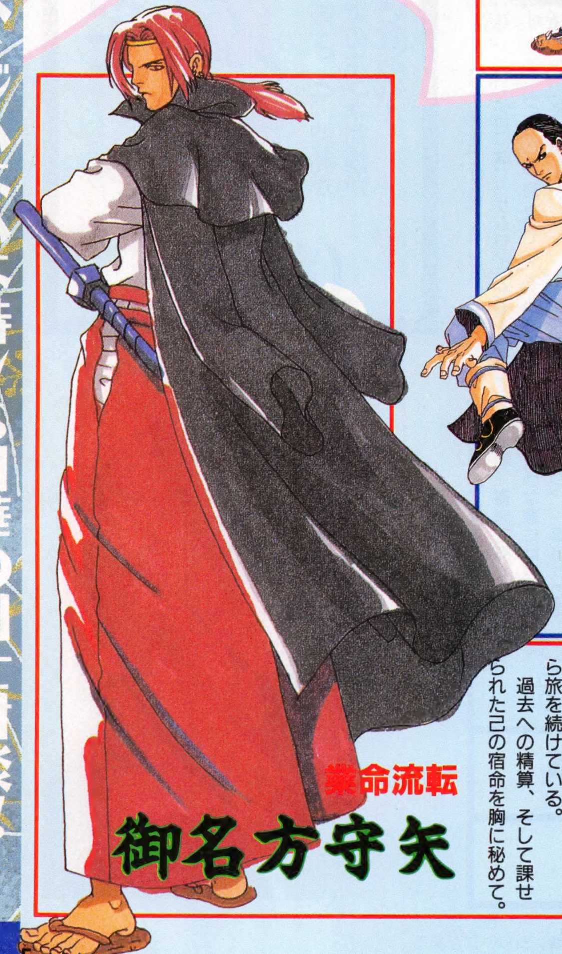
黄土からの使者
李 烈火

中国は崇山少林寺にて、修業に励んでいたある夜。烈火は東の方向へ深紅の凶星が落ちるのを見た。
烈火が事の次第を大僧正に伝えると、僧正の玲玉は禍々しいビジョンを映し出した。
「日出づる国から起こった災いは、やがて大陸へ、そして全世界へと広がり、この世を暗黒へと誘うだろう」
その予言は、烈火の正義の心に火を付けた。
彼は世を暗黒から救うため、サムライの国へと足を踏み入れる。烈火「[illegible]龍」義に燃える炎の戦士。



激しい振動が周囲を揺らす。彼は、今まで自分を拘束していた封印が梳けるのを感じた。
10年間、指一本動かせずにいた彼は、静かに立ち上がった。以前の倍に増した体躯。筋肉が強烈に引き絞られる。
狂気のみが宿った相貌。激しい怒りと痛みの中、失われた理性。
彼に残っているのは「復讐」しかない。彼の脳裏には、復讐すべき者の名だけが響く。
彼の一歩は地響きを呼んだ。直衛示源。「白虎の守護神」と呼ばれた男。
友の裏切りにより、心をなくした、悲しき鬼。

ギアス ブレイカー
直衛示源



没落士族の末裔である守矢は、その剣術の才を認められ、楓たちと同じ師匠に引き取られて育てられる。
数年も経つと、守矢は師匠を越えるほどの才能を発揮し、楓、雪にとっても憧れの的となっていた。
が、守矢17歳のある日。道場に突然現れた一人の男により、彼の運命は、その歩みを大きく歪めることとなる。
…あの日から5年。守矢は剣術に更なる磨きをかけながら旅を続けている。
過去への精算、そして課せられた己の宿命を胸に秘めて。

業命流転
御名方守矢

次ページいよいよ侍VS月華の剣士対談!!

緊急対談

お侍チャンバラ対談（前編）

侍魂VS月華の剣士

前ページで紹介したネオジオ新作ゲーム「月華の剣士」と、開発が進む新ハード・ネオジオ64の新作「侍魂」の開発者のホンネ対談が実現。カタナバトルに対する双方の意見の応酬をご覧あれ！



SNKの名だたる対戦格闘ゲームを作った2人。ライバル意識も相当なもの!?

ゲーメスト…開発でお忙しい中、本日はありがとうございます。まずは自己紹介をお願いします。

松本…「幕末浪漫 月華の剣士」をプロデュースしています松本です。

河野…「サムライシリーズ」をプロデュースしています河野です。

ゲーメスト…さて、松本さんは、今回SNKの新作として「月華の剣士」という剣劇ものを開発されているわけですが、「サムライスピリッツ」という代表作を持ちながら、あえて剣劇ものを作ろうとされているのはなぜですか。

松本…もともと、侍ものは「サムライスピリッツ」が出る前からやってみたかったんです。それで、最初にサムライスピリッツを見たときに、違和感を感じたということがありますね。「侍」とは、本当にこういうものなのだろうか、と。ただ、あの時点で「サムライスピリッツ」という作品がネオジオの剣劇ものとして正解なのか、間違いないのかというと、正解だったと思います。私が思い描く「侍」をあの時点でやると、失敗したであろうと思います。ただ、もうボチボチ、私の思い描く侍を描いてもいいのではないか、という風に思ったのが、今回の発端ですね。そして、やるからには、「サムライ」を潰そうという意識でやろうと（笑）。



身振りを交えながらテーマを熱く語る松本氏。

ゲーメスト…その違和感は、どういったものだったのですか？

松本…「サムライスピリッツ」で「武士道とは死ぬことと見つけたり」というものがありますよね。

ゲーメスト…はい。

松本…あの言葉を、「サムライスピリッツ」は十分に描けていないと思うんですよ。たとえば、覇王丸は「強くなること」に対して非常に熱心ですが、それを追求するだけじゃ武士とはいえない。彼は武士ではなく、武芸者なんじゃないかと思うんですよ。どう見ても、毎朝、寝床で死をイメージするような輩には見えないでしょ（笑）。葉隠れの思想にしてもそうなんですが、「武士」とは、常に「死」を覚悟した存在であると思うんです。もちろん、時代的に家来をコントロールするための思



幕末陰陽少女

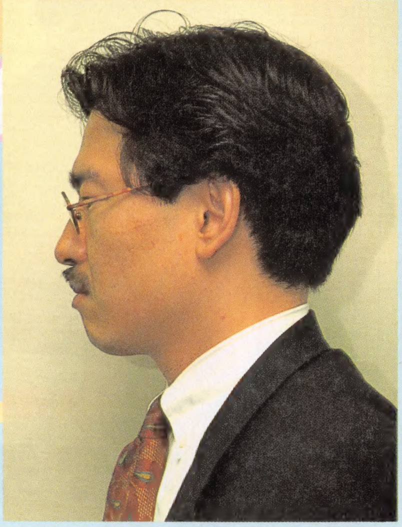
一条あかり

陰陽の術を操る「一条家」。禍物を静め、世の凶を払うのがその生業である。が、同時に、一条家は地獄門の守護神たちの、オブザーバー的存在でもあったのだ。「地獄門に異変アリ」異常事態を察知した一条家は、早速地獄門を調査することとなる。

白羽の矢が立ったのは13歳の「一条あかり」。

「よっしゃ！ウチに任せとき！」

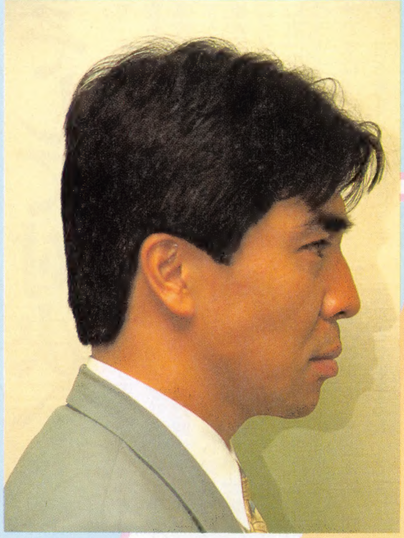
くれぐれも調査だけだ、という父の言葉も上の空に、あかりは早くも元凶の退治の筋書きだけを考えていた。



月華の剣士プロデューサー 松本裕司氏

「武士道とは死ぬことと見つけたり」がサムライスピリッツは描けていない

松本裕司：株式会社エス・エヌ・ケイ　企画開発本部　第一企画部部長。代表作に「餓狼伝説」シリーズ、「龍虎の拳」シリーズがある。



侍魂 SAMURAI SPIRITS プロデューサー 河野浩行氏

「表現」と「システム」がぶつかった時「表現」が勝つのは本末転倒である

想であったという側面もあったでしょうが、それをさらに昇華させた「個」としてとらえた武士道を描きたい。それが、今回のテーマの一つでもあります。

ゲーメスト…なるほど。

松本…侍は常に腰に刀をぶら下げてるわけでしょ。いつでも人を斬れる状態じゃないですか。そりゃ、危ないですよ。精神的な抑止力を持ってないと危なくてしょうがない。そういう精神力を養う面も武士道には合ったと思うんですよ。そういった精神性は、私も含めて日本人が忘れかけているものであると思うんです。そして、また別の部分で、少年の成長を描きたい。葛藤と苦しみの中で人間として成長していく部分もやりたい。また、西洋の文化と東洋の精神性などのぶつかりのファクターなどを加味した時、一番最適な時代は幕末だろうと。

ゲーメスト…そこで「幕末」というキーワードが出てくるんですね。

松本…時代的にサムライの時代と現在の懸け橋としても最適ではないかと。

それに対してサムライは…

ゲーメスト…それに対して、河野さんの「侍魂」ネオジオ64版はどうですか。

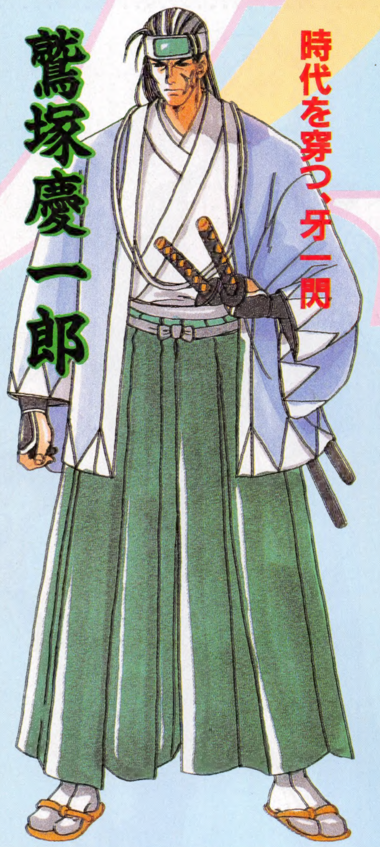
河野…サムライスピリッツに関しては一連のシリーズを通して、養われてきた世界観やキャラクター性などの歴史がありますから、今回の64版についても、ゲームのあり方としては、その延長線上に位置するものと考えています。先ほどの話にあったゲームのバックボーンにあるメッセージ性の重要度は十分に理解しているつもりではいますが。「侍」または「武士道」を語る前にゲームを演じるキャラクターとして魅力的でなければなりませんから、これまでやってきた方向性が間違っていたとは思っていませんし、シリーズを重ねていく過程においてエンターテインメント性により比重を置く形になってきたのは事実ですが、それが他の格闘技ゲームと比較した場合「サムライスピリッツ」をより際だたせることになっていると思っています。ただ、これまで歴史を経る中で膨れ上がってきた部分に脱線もあれば失敗も有る訳です。そこの部分については3Dにするにあたって、もう一度見直そうと考えています。ハイパーネオジオ64というニューハードを得て「2次元から3次元へ」より高い次元での「サムライスピリッツ」を模索するにあたってスタッフ全員が自問自答し、これまでの「サムライ」の固定概念を否定してかかっているところもありますね。

松本…やばいですね（笑）。

ゲーメスト…今回、同じ会社



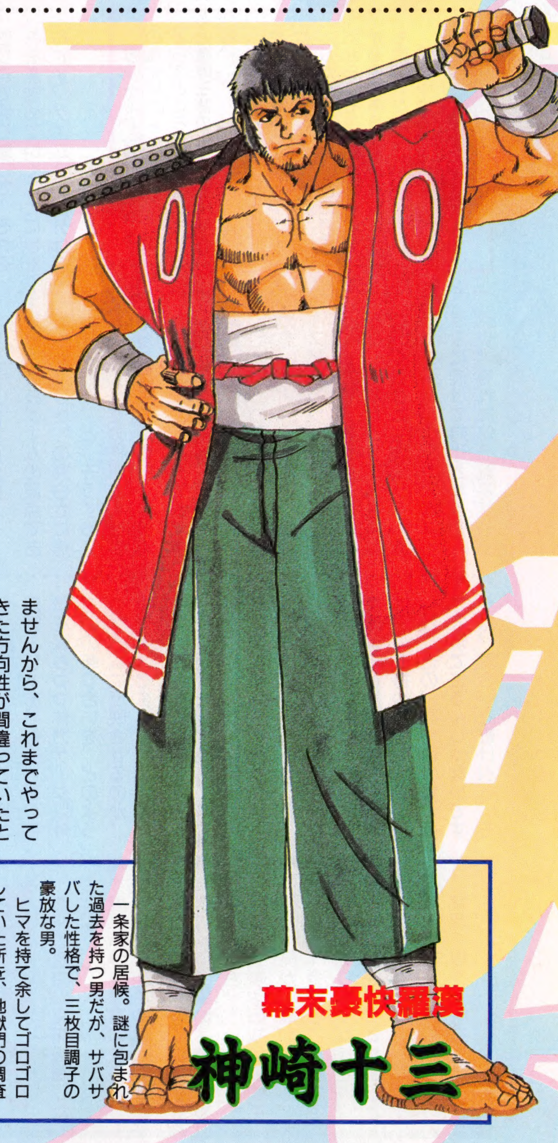
淡々とゲームシステムを語る河野氏。「動の松本に静の河野」という感じ。



新選組隊士。副長付隠密行動専属の隊士として、幕藩体制混迷の源である「地獄門」の探索にあたる。

鷲塚が信念としているのは「侍の美学」。正直に、潔癖に、朴訥に、そして何より剣一筋によって、己の生きる道を開くこと。

剣を自由自在に操り「天然理心流・隼」を駆る男、鷲塚慶一郎。「忠義」の心を体言せんがために生きる、幕府最後の侍。



一条家の居候。謎に包まれた過去を持つ男だが、サバサバした性格で、三枚目調子の豪放な男。

ヒマを持て余してゴロゴロしていた所を、地獄門の調査に向かう「あかり」にむりやりつき合わされることとなる。

普段は何も考えていないようだが、要所では頼りになるナイスガイ。三枚目なのは演技の割合が多い（らしい）。

あかりとの漫才コンビではボケ役担当。

河野浩行：株式会社エス・エヌ・ケイ　企画開発本部　第二企画部部長。代表作に「サムライスピリッツ」シリーズ、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズがある。

そして対決へ

で、同じ剣劇ものを同時期に立ち上げるところで、お互い意識する部分があると思いますが。

松本…先ほどもいいましたが、「サムライスピリッツ」で十分に描けていない「武士道」をどうやって描こうかという部分ですね。エンターテインメント性を要求していた時代では受け入れられなかったであろう本当の「武士道」を表現したいですね。

河野…うーん、ゲームの中におけるエンターテインメントの要素というのは時代に関係なく必要とされるものであって「侍」の表現というものと相反する物とは思わないのですが？

松本…いや、もちろんエンターテインメント性がいらないということではないですよ。

河野…ゲームを制作していく段階で私たちもそのテーマ性やキャラクター性といったところは大切にしていますし、試行錯誤を繰り返していますが、業務用ゲームである以上、短い時間の中、いかに分かり易くインパクトを持って伝えるかということを考えなければいけない訳です。「これを感じさせたいがためにこう見せなくてはならない」といった部分で送り手側が暴走していくと「格闘ゲーム」というシステム面を見た時にそのゲームのバランスを崩し兼ねない。そうなるとこれは本末転倒ではないかと。

松本…もちろん、ゲームとして、おもしろくないと話にならないですよ。たとえば、映画などでもそうなんですけど、そこに流れている主題は押さえたい。ただ、それを押さえるがゆえにつまらない文芸大作のような映画になったら誰も見てくれない。ゲームも同じです。そうならないように、今回は試みとして、世界観とゲーム性を可能な限り、切り離して作ろうと思っているんです。

ゲーメスト…それは具体的には、どういったところですか？

松本…たとえば、「サムライスピリッツ」は「斬る」ということとゲーム性が密接につながったから成功したわけですよね。しかし、そこで「キング・オブ・ファイターズ」をプレイした人が「サムライスピリッツ」をプレイすると、違和感が生じる。そこの敷居を低くしたいわけです。

河野…でも、格闘ゲームごとの敷居というものは、それぞれに特徴を持たそうとしている以上、あってしかるべきものだと思いますけど。

松本…もちろん、敷居はありますが、それを低くすることは可能だと思いますよ。「サムライスピリッツ」の「大斬り」は他の格闘ゲームとの差別化を図る上で非常に効果があったとは思いますが、その分、敷居も高くなってきた。でも、いまさらその部分を切り捨てるわけにはいかない。なぜか。世界観とゲーム性が密接につながっているからではないか、と。そこで、「月華の剣士」では、世界観とゲーム性をぎりぎりまで切り離して、それぞれを煮詰めていくことにしたんです。ゲーム性の部分は、対戦格闘技ゲームの原点である「かけひき」の面白さに焦点を絞ろう、と。そうすることで、すべての格闘ファンに楽しんでもらえたら、メチャメチャうれしいじゃないですか。



ゲーメストも交え対談が進む。この先思いがけない展開が。

河野…格闘ゲームにおいての「かけひき」の重要性は当然認めています。ただ「サムライスピリッツ」に関して、ある種の敷居があったとするならば、それはシリーズを重ねていくうちに「サムライ」流のシステムがよりコアなユーザーに向けて特化されてきた点や、それに伴う難易度の上昇などが問題であったと思うのです。これは必ずしも剣術格闘に限られた話ではないと、逆にすべてのユーザーを取り込もうとするがゆえに、そのゲーム特有の部分が希薄になってしまうのも問題だと思いますが。

松本…しかし、これまで普通に格闘ゲームをやってきた人の場合、いきなり斬りつけられて、こんなに減るのか、こりゃヒドい、という感覚はあったと思うんですよ。「大斬り、強すぎー！」って（笑）。

河野…じゃあ、剣術格闘の特徴を保ちつつ体力ゲージ以外で刀の斬り合いを、どのようにゲームに反映させるのか、聞きたいですねぇ。

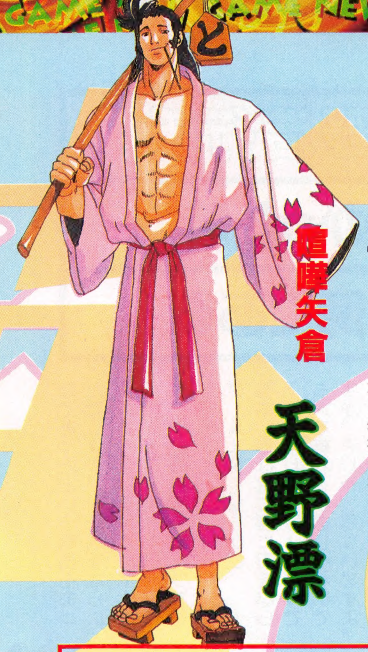
松本…ひとつは、実際のダメージの表現だと考えています。少し古い話になりますが、「龍虎の拳」の時のようにダメージの演出にこだわろう、と。もうひとつは…。

高津（SNK宣伝課）…そこは、刀を持った者同士が対峙したときの、間合いの緊迫感で表現できるんじゃないですかね。間合いと駆け引き、そして斬った時の爽快感じゃないですかね。

松本…あっそうやったんや（全員爆笑）。

次号予告

侍ゲームに関しては人一倍の思い入れの強い高津さんが乱入したが、今回はこれまで。次号、この決着をつけるため、とんでもない提案がゲーメストになされた。待て次号！



喧嘩矢倉

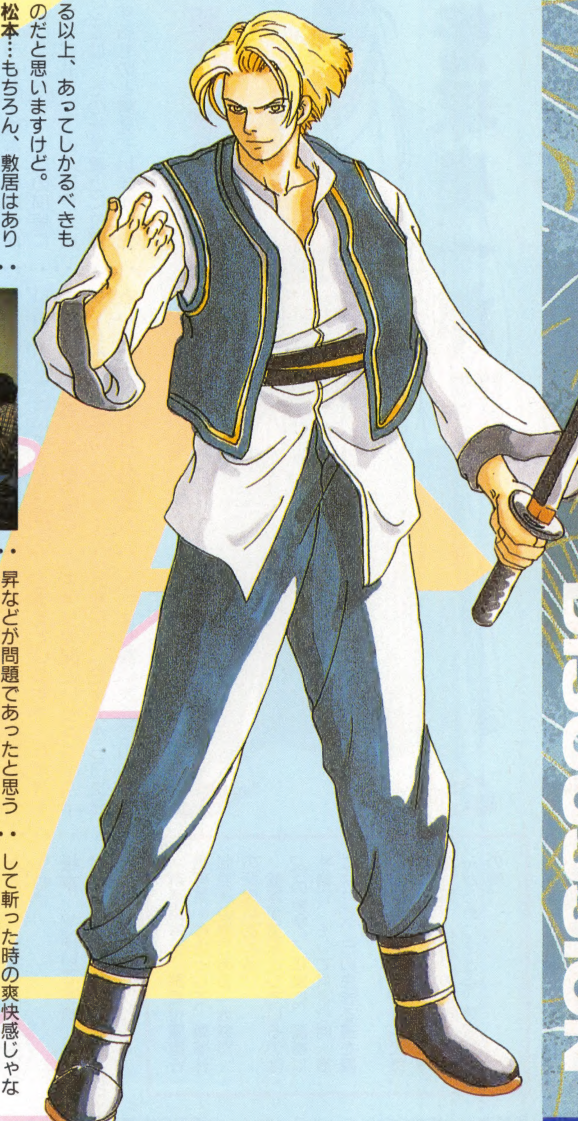
天野漂

風流を心から愛する男。その風体はひょうひょうとしてとらえどころがなく、酒と女と喧嘩三昧の生活を送っている。

動乱の最中、彼の生き様を見て疑問を持つ人間も少なくない。

しかし、こんな動乱の時代だからこそ風流を味わう余裕が必要であり、彼を慕う人間も数知れない。

華やかに喧嘩の花火をあげる男。今夜も彼の喧嘩が夜空を彩る。



覚醒ノ時、近シ

混沌の渦中に突如出現した「地獄門」

風はいつしか嵐に変わり、時代の行く手に暗澹たる影を落とす。

門によって集い、導かれる、幾多の魂たち。

錯綜する運命たちが漂着する先は、光か、闇か。

そして、今ここに、一つの魂が永き眠りから解放され、その真の姿を現出させようとしていた！

「幕末浪漫　月華の剣士」続報、以下次号にて！

DISCUSSION


HERO TEAM
GAROU DENSETSU TEAM
RYU KO NO KEN TEAM
NEW HEROINE TEAM
PSYCHO SOLDIER TEAM
KIM TEAM
IKARI TEAM
'97SPECIAL TEAM
NEW FACE TEAM
SINGO
IORI
1997.07.07 HAIR SALOON MIYAMOTO & LITTLE CAT POO
The King of Fighters '97
IORI YAGAMI
THE BLUE FLAME OF THE REVENGE
炎
刻は来た…。K.O.F.'97、ついに開幕。今回は技表、
そして使い方を大特集。その指先を熱く燃やせ!!
~WISH YOU ARE HERE
©SNK 1997

共通システム

ADV（アドヴァンスド） EXTR（エキストラ）

夏季講習1日目
項目別になっているので見たいところだけ選べばOK。

担当：借金

基本中の基本です（知らない人いるのか？）

●**まずは歩こう**

レバーを前or後ろ方向に入れると前進or後退する。素早く2回チョチョンと同じ方向に入れると、ダッシュもしくはバックダッシュする。なお、ダッシュはモードによって異なる。

●**ガードするには**

相手が攻撃してきたものをガードするときはレバー後ろ方向。後ろならジャンプ攻撃を含む上・中段攻撃防御となり、斜め後ろ下に入れると下段攻撃を防御する。

●**ジャンプする**

レバーを上方向に入れるとジャンプする。斜め方向と組み合わせることで3方向に跳ぶことができる。

●**必殺技**

決められたコマンド通りに入力すると格好いい必殺技が。

ガード弾き

ガードをしている相手に連続的に攻撃をたたき込んでいくと、ガードの耐久値を超えることがある。このときガードクラッシュという文字と共に防御は解かれてしまう。これがガード弾きである。ガード弾きは、必殺技や大攻撃、ふっとばし攻撃を連続的にたたき込むことで生じる。狙うなら大攻撃以上をがんがん使っていこう。

大攻撃やふっとばし攻撃をガードさせたときにガードを弾いた場合、キャンセルして必殺技を出しておけば防御を崩している相手にヒットさせることもできる。大体ふっとばし攻撃なら8回目、大攻撃なら9回目にガードさせたときにガードを弾きやすいので狙ってみるといいだろう。

また、エキストラでパワーを溜めきったときやアドヴァンストで発動したとき、つまりパワーゲージがマックスのときにガード弾きをくらってしまうとパワーがゼロに戻ってしまうので注意しよう。


ガードで固まる相手にはガード弾きを狙って攻め倒す。

ダウン回避

ふっとばし攻撃や投げ、足払い（下Dなどのダウンさせられてしまう攻撃）といった技で転ばされてしまったときにはダウン回避が使える。

やり方は地面に到達する瞬間にA+Bボタン同時押しだ。うまく成功すれば、ダウンせずに受け身をとってすぐに試合を再開することができる。受け身をとったからダメージを軽減できるというわけではないが、受け身をとることでくらわずに済む攻撃があったり、起き攻めを回避できるといった利点があるので96ではあまりダウン回避を使わなかったという人もぜひマスターしてほしい。


攻撃をくらった。このままだとダウンしちまうぜ。


なんてときに使う。ダウン回避できない攻撃もある。


受け身をとれば助かることも、また気絶したときは回避できない。

特殊入力技

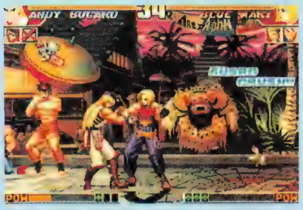
特殊入力技は、レバーを入れながら特定のボタンを押すことで通常技と違った攻撃を出す動作のこと。

特殊入力技が定められているボタンはキャラによって異なる。また、特殊入力技を2つ持っているキャラもいれば特殊入力技が存在しないキャラもいるので探してみるといいだろう。

特殊入力技は、しゃがみガードを崩す中段判定のものもあればキャンセルがかかって連続技に組み込めるものもある。また、大P→レバー入れ小Pのように、通常技からキャンセル特殊技に移行できるものも存在する。中段判定の特殊入力技が通常技から移行できるキャラもいるが、その場合そのキャラクターが持っている特殊入力技の中段判定は消失する。


勝負をかけるぜ！パワーマックス発動。


なんか相手ぜんぜんびびってねーよ、めっちゃ攻めてくる。


ガード弾かれた？ってオイ、パワーもなくなってるじゃん。


中段でなくなる代わりにキャンセルがかかるようになる技も存在する。

特殊入力技は性質的には必殺技扱いになる。というのは、特殊入力技を潰されたときに相手にカウンターをとられるからで、ふっとばしで自分の特殊入力技を潰されたときには、ばっちりと相手の追い打ちをくらってしまうことになる。

カウンター

C+D（ジャンプC+D）のふっとばし攻撃を当てたときに、相手が必殺技を入力して潰されたなど、条件が揃ったときにふっとばしカウンターとなる。


C+Dだけでなく、必殺技でカウンターをとることもある。

カウンターをとった後は、ダウンするまでの相手に少しだけやられ判定があるのが特徴。C+Dを使う際、カウンターをとったときのためにキャンセル必殺技を出しておくとカウンターにヒットさせたりできるので技を出しておくといい。ただし、ガードされた場合に反撃を受けるような隙の大きいモノではなく、あくまでガードされてもそれほどリスクのない必殺技を使おう。

カウンターをとるための条件は、通常は相手の必殺技を


狙うのはいいが、ガードされることも考えて技を選ぼうね。

今回の扉絵：HAIR SALOON MIYAMOTO プロフィール）イラストレーター、キャラクターデザイナー。アーケード２Ｄ格ゲーのキャラクターデザイン、デモ画面原画などを手がけた後、イラストレーターとして、新声社「ゲーメストEX」の表紙などを描く。一時別の大手メーカー勤務を経たのち、現在フリー。

潰したとき。だから狙ってカウンターを決めるには少し条件が厳しい。しかし相手がパワーマックス状態であれば話は別だ。マックス時は必殺技だけでなく大攻撃やダッシュ中に技を当ててもカウンターになるので、狙ってキャンセル必殺技を使っていくといいだろう。

援護攻撃

「怒とうの攻撃を連続してドカドカくらっちゃったよ。あれえ?なんか気絶してないかな自分」

はっきりいって最悪の状況である。気絶したときというのは、大体が連続技や大攻撃でかなりダメージをもらっている状態。そこにさらに連続技をくらうとすればそりゃあ勝負ありでしょう。負け負け。

絶望的に考える気持ちも分からないことはないが、ちょっと待ったああ。そんなときこそあなたの仲間、友情の援護攻撃があるんじゃないのかな。A+B+C同時押しの出番でしょう。

援護攻撃にはある程度の条件があり、条件が満たされないと使えない。その条件というのは…。

●画面内に味方が見えていること

味方がいなけりゃあ話にならないよ。これを満たしてないときはしょうがないけどあきらめなさい。

●まだ控えている選手がいること

大将が気絶したとき、後ろの2人はすでに死に体。助けたくても助ける気力は持ちあわせてないのだ。つまり援護攻撃は先鋒および中堅限定といえる。



援護するためのキャラが見えているのが条件。死に体は×。

ここまでは絶対条件という感じだね。そしてここからがおもしろいところだ。

●キャラの相性がある

つまり、気絶しているキャラが後ろで控えているキャラにとって援護したいかどうかが問題になってくるのだ。

相性のいい例を挙げると、アンディの気絶は後ろに控えている兄さんは必ず助けに来てくれる（編集部調べ）。

しかし相性の悪い例では、キムが気絶したところで、チョイもチャンも絶対助けには来ないってわけ(編集部調べ)。そして愛情も憎しみも特にない間柄の場合はというと、

・相手より体力が少ないときに限り、2分の1で助けに来てくれる。

となっている。援護攻撃はキャラクター同士の相性がかなり鍵を握っているぞ。



キムはさておき庵のだんななら あっし跳び込むでヤンス。

空中ガード

垂直ジャンプとバックジャンプに限り、空中にいる間でも相手の攻撃をガードすることができる。

空中ガードの対象となる攻撃手段は限られており、とりあえず地上の通常技はガードすることができない。ガードできるのは空中技。空中で出す技なら、ジャンプ大Kなどの通常技から飛翔脚系の必殺技までなんでもガードすることができる。また、鬼焼きなどの対空系必殺技も空中ガードの対象に当てはまる。



意外なものがガードできたりするので試す価値はある。

最初に述べたとおり、空中ガードは垂直かバックジャンプのみ可能で、前ジャンプでは使えないというのがポイント。頼りすぎると攻めチャンスを逃してしまうなんてことになりかねないので注意。

その他の変更点

全キャラを通して気になったポイントをここで紹介しておこう。

●ふっとばし攻撃

C+Dのふっとばし攻撃は全体的にスピードダウンした。空中ふっとばしも同様に遅くなっているので、なんでもジャンプはとりあえずC+Dなんてのはもうダメね。

●空中必殺技キャンセル

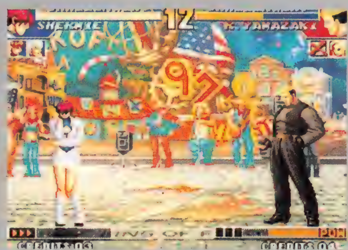
空中必殺技は、ジャンプC+Dと決められた通常技からしかキャンセルをかけることができなくなっている。

●挑発

K.O.F.の挑発は、相手のパワーゲージを減らすという使い方ができたが、今回その能力は消失。まさに挑発でしかなくなった。



ゲージを溜めてんじゃねーよ!! スタートボタンを押して、



挑発だコラァ…ってあれ?全然減らないんですけど…。

一口情報：SNKのプライズ商品で、「K.O.F.」のシングルドラマCDが出る。内容はキャラクター別で、京、真吾、庵、アテナ＆ケンスウ、新女性格闘家チーム、スペシャルチームの６種類のミニドラマになる模様。

理解すべきはパワーゲージ

アドヴァンストモード ADVANCED



96から継承された部分

●ダッシュ

レバーを入れている間、走り続けるダッシュ。ダッシュ途中でもガードを入れればすぐにガードをしてくれる。だが、ダッシュ始動モーションがあるためすぐにガードを入れてもガードできない時間が存在する。

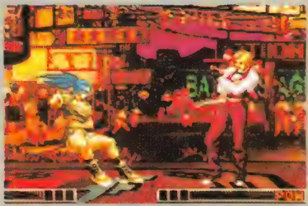
走っているときは常にレバーが前に入っているはず。この前入力は常に残っているため、コマンド技の最初が前スタートの技は前を入力し直さなくていい。しかしダッシュから直接投げることはできない。投げを狙うときは一度止まってから入力し直しだ。

●ジャンプ

ジャンプはレバー上の通常Jとレバー上一瞬入れの小J。そしてレバー下→上の大Jとレバー下→上一瞬入れの中Jがある。96と同じなのですぐに慣れるとは思うが、エキストラでは上一瞬入れが大Jなので、両方のシステムを使いこなそうと思っているなら混乱しないように。

●緊急回避動作

レバー前とA+Bで前方向に、レバー後ろとA+Bなら後ろに緊急回避する。緊急回避動作中は投げ以外の行動を回避することができるが、動作の終わりには若干の隙があるので狙われると被害を被る。


レオナの緊急回避は地を滑るモーションに。

●投げはずし

通常投げでつかまったときにレバー+ボタンまたはAB同時押しで投げをはずすことができる。投げはずしが止まった後は間合いも離れ、ほぼ五分の状態から始まる。


蹴っているのではなく、これがロバートの投げはずし。

パワーゲージは戦略性十分

アドヴァンストモードのパワーゲージは攻撃を当てて溜める、まったく新しいタイプ。研究すればするほど、戦略に影響していくだろう。

●技を出して溜める

パワーゲージは、通常技を相手に当てるか必殺技を出すことが効率よく溜めていくことができる。相手の攻撃をくらっても溜まることは溜まるが、当てたときに比べれば極端に少ない。アドヴァンストモードでゲージが欲しいならとにかく攻めていくことだ。

●使い道は3つ

このモードでは、ゲージが溜まるとマックス状態になるわけではない。溜まった分はストックするので自分の戦略に合わせて使用することができるのだ。ストックしたゲージポイントの使い道は大きく分けると3種類ある。

1：発動

ABCを同時押しすることでマックス状態を発動できる。発動の際に、発動による無敵時間というものは存在しないが、押した瞬間に発動してくれるので、相手に攻撃をくらい発動を妨害されるなんていう心配はしなくていい。攻撃をもらって倒されてもマックス状態にはなってくれるぞ。



発動するとパワーアップして光を帯び、下のゲージの上にタイムが現れる。タイムはあとどれくらい発動時間があるかを示している。だから発動した後は下のタイムがなくなるまで攻撃力が上がっているので、発動したときもされたときも目安になるだろう。また発動中はカウンターをもらいやすくなるなどデメリットもあることを忘れずに。

2：超必殺技



2つめのゲージポイントの使い道が超必殺技。ストックした数だけ好きなときに使える。アドヴァンストモードの場合、超必殺技はストックしていなければ使うことができない。つまり発動してパワーアップしても、ゲージポイントをストックしていなければ撃つことができない。

3：GC緊急回避



攻撃をガードした後にAB同時押しで、ガードキャンセル緊急回避が使える。96ではマックス時のみだったが、アドヴァンストではストックしたゲージを1つ消費するポイント。ガード後CD同時押しならふっとばし攻撃を使うが、ダメージはほとんどない。

いろんなことができるのでゲージによる戦略も生まれそうだ。

これでチームバトル。先鋒が溜めて中堅が放出

アドヴァンストモードのゲージはストック制。せっかくストックしたゲージポイントだが、次の試合にはどうなってしまうのか気になるところ。

ここで重要なのは負けてしまったキャラと次に登場するキャラの相性。相性がいい場合はゲージポイントが1つ増える。しかし相性が悪いと溜めたものがまったくなくなってしまうなんてことに。このモードはパートナー選びも勝敗に関わってくるぞ。


先鋒が一気に攻め込む。ゲージを溜めるだけ溜めて、


超必殺技が使える中堅が一気に勝負をかけるなんてのもアリ。

1つ付け加えると、溜めている途中のゲージポイントは、ラウンドを取っていれば残るようになっている。


勝負あり。下のゲージに注目してみよう。


ストックした分は残って…？1個もない！相性重要。

マックス超必殺技もゲージ次第

アドヴァンストモードの体力ゲージは、どんなに減らされても赤くなることがない。

どういうことかというと、超必殺技を出す条件に体力ゲージはまったく関係ないということだ。超必殺技はあくまでストックしたゲージポイントを使用する。そしてマックス超必殺技は、最低でもポイントを2つ以上ストックしている必要がある。ゲージポイントの1つを発動に使い、発動している最中に超必殺技を入力。これでマックス超必殺技を出すことができるぞ。


発動中に超必殺技。つまりゲージを2つ必要とする。

一口情報：ネオプリントで「K.O.F.」フレームが出るが、それ以外でもキャラクターもののフレームが目白押しらしい。「チキンラーメン」「カリメロ」「ピンクパンサー」「ムーミン」などが限定商品として夏にお目見えする。



エキストラモードの特徴といえば、なんといっても攻撃避け。でもグレードアップしたパワー溜めと復活したダッシュ（一足跳び）も忘れちゃあいけないぜ。

懐かしいダッシュに全国で涙が

エキストラモードのダッシュ（一足跳び）は何といっても懐かしいの一言につきる。一足跳びなんて知らないという読者のために解説を軽くしよう。

KOFのダッシュは、もともとは走るタイプのものではなかった。ダッシュを入力すると、決められた一定の間隔分進む移動手段だったのである。このダッシュ中は浮いている（空中にいる）ものが多く、空中特殊入力を持っているキャラはダッシュから使う（94ならアテナのダッシュフェニックスボム下D、95ではダッシュフェニックスアロー）こともできた。

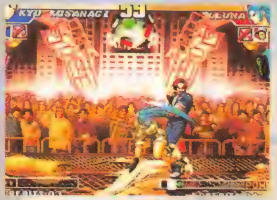
で、今回のエキストラモードのダッシュはというと、ダッシュ中に攻撃することはできなくなっている。しかしダッシュのスピードが'94、'95にくらべて段違いに速くなっているので、接近手段としてはかなり有効な選択肢の一つとなっている。


ダッシュスピードはキャラによって異なる（大門は遅い）。


油断したならそこにはもう地面しかないよ。

攻撃避け

エキストラモーションのA+Bは攻撃避け。攻撃避けは入力から終了までの一切の打撃技をすかすことができる。もちろん投げには弱く、攻撃避けを読まれると投げをくらってしまう。だが、レスポンスの良さは1級品。相手の打撃を読みで避けることができれば硬直に連続技をたたき込んで大逆転。今から攻撃避けと投げの試合展開が予想される。


相手の攻撃をピンポイントで見切る。それが攻撃避け。


うまくいけば硬直に攻撃を当てるなんて訳ないぜ。

攻撃避けは、物理的な攻撃から飛び道具まですかせるため、攻撃避けを使用している間は完全に別のラインにいると考えられる。別のラインにいるのだから、攻撃避けを使っている最中はその前を歩くこともできるというわけだ。思いだしたかな。


避けは別ラインにいるわけだから歩いて越すことも可能。

重要なことをもう一つ。攻撃避けの終わりのモーションにもキャンセルがかけられる。終わりのモーションを出さないように攻撃避けを繰り出せば、どんなに技が重なっていようと避けることができるのだ。これで強力なパワーゲイザーも轟欄炎炮も怖くないね。

ジャンプ

ジャンプは上一瞬入力の大ジャンプと通常ジャンプの2種類しかない。小ジャンプや中ジャンプに慣れてしまっていると、かなり物足りなさを感じるかもしれない。だがもともとない分ほかに気を回せると考えることもできるので悪いことばかりでもないだろう。やってはいけないことでありがちなのが、アドヴァンストモードを使った後すぐで、小ジャンプのつもりで大ジャンプでダイブしてしまうこと。今回は、気持ちの切り替えも重要そうだ。

パワー溜め

エキストラモーションのパワーゲージは、今までどおりA+B+C同時押しで溜めることができる。

97のパワー溜めは、オーラというか気合を可視化しており、ビジュアル的にもパワーアップ。そして、挑発が意味をなさなくなっているということは、溜め放題ということ。97のテーマは、「いかに相手をマックス状態にさせないか」ではなく、「マックス状態でいかにうまく立ち回れるか」のようだ。

パワーを溜めきりマックス状態を作ってから必要となるシステムも紹介していこう。


MAX状態にはすぐなれる。あとは強くなるだけ?

超必殺技とMAX超必

パワーが溜まりマックス状態になったときは、攻撃力がアップするだけでなく攻撃手段も増える。そう、超必殺技が使えるようになるわけだ。この超必殺技が出せる状態というものを甘く見てはいけない。今回はほとんどのキャラが超必殺技を2、3種類持っているため有効な使い方がそれぞれにある。ゲージを溜められる分、超必殺技を交えた駆け引きを最初から考えておく必要があるぞ。そして超必殺技はゲージが溜まったときだけでなく、体力が残り少なくなったときにも使うことができる。しかし今回はかなり体力が減らないと赤くならないので狙って赤い状態を作るのは難しい。

ゲージがマックスでかつ体力が赤いときには潜在ともいうべき技、マックス超必殺技を使うことができる。ほとんどの技のダメージが大幅に上がるためチャンスであるが、1発くらうとKOしてしまうような体力なので勝負強さを磨く必要があるかも。


ここまで減らないと赤くならない。短すぎだ。

一口情報：K.O.F.のエンディングはエディットチームでもいくつか見ることができるらしい。ストーリー上で超重要なものから、そうでないものまで様々あるらしいが、みんな探してみてくれたまえ。

技表大公開

各個人の技をついに公開！ 各技の基本的な説明と使い方を大特集！ 強さの扉を開け!!

百式・鬼焼き
→↓↘+AorC
R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り）
←↓↙+BorD
弐百拾弐式・琴月　陽
→↘↓↙←+BorD
七拾五式　改
↓↘→+B・BorD・D
百拾四式・荒咬み（あらがみ）
↓↘→+A
百弐拾八式・九傷（このきず）
《荒咬み》動作中↓↘→+AorC
百弐拾七式・八錆（やのさび）
《荒咬み》動作中→↘↓↙←+AorC
《荒咬み⇨九傷》動作中AorC
百弐拾五式・七瀬（ななせ）
《荒咬み⇨九傷》動作中BorD
《荒咬み⇨八錆》動作中BorD
外式・砌穿ち（げしき・みぎりうがち）
《荒咬み⇨八錆》動作中AorC
百拾五式・毒咬み（どくがみ）
↓↘→+C
四百壱式・罪詠み（つみよみ）
《毒咬み》動作中→↘↓↙←+AorC
四百弐式・罰詠み（ばつよみ）
《罪詠み》動作中→+AorC
九百拾式・鵺摘み（ぬえつみ）
↓↙←+AorC
★秘奥義　裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ）
↓↙←↙↓↘→+AorC
★最終決戦奥義"無式"（三神器の壱）
↓↘→↓↘→+AorC

今年もボディが燃え燃え〜

草薙京

ついに最終決戦奥義まで白日のもとに。今年こそいおりんと完全決着だ〜。

担当：KFC-燃え太郎ぴぐ

筆者の願いもむなしく、闇払いは帰ってこなかったか…。そんなわけで、京サマの闘いかたのベースは96のときのように荒咬みと毒咬みからの連携となるだろう。

荒咬みからの連携は、連続技になる九傷やしゃがみガード不可の八錆、さらには七瀬や砌穿ちへと派生していく。

毒咬みからは罪詠み、罰詠みへと流れていき、これは一本道なので、連続技にできる。

おっと、忘れちゃいかんのが、新しいボイスだ。これまでの京サマといえば、これまでもガンガンとキメて喋っていたが、今年はさらにシブい声になってて、ボクもうメロメロ状態だ。心して聞けよ。

さて唯一の新技が超必殺技の最終決戦奥義"無式"（三神器の壱）。巨大な火柱を吹き上げ、その中を毒咬みで突き抜けていくというものだ。MAXだと毒咬みからさらに罪詠み、罰詠み、鬼焼きを連続で繰り出すぞ。ちなみにノーマルの無式がヒットしたときになにかのボタンを連打すると…。



これが草薙の拳だ。見ろ、見ろ、おら〜、見ろ!!



ボタン連打で「歴史が違うんだよ」の一言。

京、そろそろ決着つけようぜ

二階堂紅丸

増えた技は一個だけとさびしい限りだが、めげずにいきましょう。

KFC-ぴぐ

雷靭拳
↓↘→+AorC
空中雷靭拳
（ジャンプ中）↓↘→+AorC
真空片手駒
↓↙←+AorC
スーパー稲妻キック
→↓↘+BorD
居合い蹴り
↓↘→+BorD
反動三段蹴り
→↘↓↙←+BorD
紅丸コレダー
（投げ間合いで）→↘↓↙←→+AorC
★雷光拳
↓↘→↓↘→+AorC
★エレクトリッガー
（投げ間合いで）→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

紅丸も京サマと同じく、増えた技はひとつだけ。というわけで、旧技のうち性質の変わったものを取り上げてみよう。

●雷靭拳

今年はなんと大だと上向きに出せるようになったが、対空技としての性能は未知数。もちろん空中からも出せる。



なんでも落とすぜ、対空雷靭拳（言い過ぎ）。

●真空片手駒

コマンドが変わってパンチボタンで出すようになった。リーチの長さは相変わらず信用に足るだけのものがある。

小と大で回転数に大幅な差があり、ガードされても大きく後方に跳ねるので反撃はうけにくい。

●反動三段蹴り

連続して三発の蹴りを繰り出す。最初の蹴りが当たれば、しっかりと最後の蹴りまで入るようになったのがウレシい変更点だ。ちなみに居合い蹴りからの追加入力では出せなくなっていて、完全に独立した技になった。

●雷光拳

雷靭拳のパワーアップ版。雷靭拳と同じように正面、斜め上に撃ち分けることが可能。

●エレクトリッガー

紅丸コレダーのパワーアップ版。自分・相手とも雷に包まれる。K.O.F.'97をのりきるベニー様の今回の必殺投はコレだー、なんつって（最低）。



オレもオマエもしびれまくりの97年夏。

投げ技、大充実

大門五郎

今回増えた投げ技は走り投げだ。これで高機動ゴローちゃんの完成だ。

KFC-ぴぐ

地雷震	
→↓↘+AorC	
超受け身	
↓↙←+BorD	
雲つかみ投げ	
←↙↓↘→+A	
切り株返し	
←↙↓↘→+C	
天地返し	
（投げ間合いで）→↘↓↙←→+AorC	
超大外刈り	
（投げ間合いで）→↓↘+BorD	
根っこ返し	
↓↘→+BorD	
裏投げ	
→↘↓↙←→+BorD	
★地獄極楽落とし	
（投げ間合いで）→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	
★嵐の山	根っこ抜き
	（投げ間合いで）←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
	続・切り株返し
	《根っこ抜き》動作中←↙↓↘→+BorD
	ぶっこき抜き裏投げ（ノーマル時）
	続・天地返し（パワーMAX時）
	《続・切り株返し》動作中→↓↘+BorD

今回は新しく追加された必殺技を簡単に説明しよう。

根っこ返しはいわゆる当て身投げだ。コマンドを入力すると、構えポーズを取り、そこに攻撃を受けるとカツッと捕まえて投げ飛ばす。残念なことに受けられる技は地上の通常技に限られていて、跳び込みに対しては、まるで無力。ていうかカウンター取られて大ピンチなので、ムリはしないように。

裏投げはクラークのローリングクレイドルのように、相手のいるところまで走っていく、いわゆる走り投げだ。もちろんガード不可。ただ、わざわざ相手の裏までまわってから投げるので、反撃されやすい。

新しい超必殺技の嵐の山は、連続入力式の投げ技だ。根っこ抜きから続・切り株返しのときに振り向いてしまうので、コマンドの入力方向に注意しよう。



ついに覚えた当て身投げだ。



振り向いて移動しているときにコマンドを入力するとタイミング的にちょうどいい。

一口情報：プレイステーションにて「サムライスピリッツ」と「真サムライスピリッツ」の２本を１枚のCD-ROMにまとめた「サムライスピリッツ剣客指南パック」の開発が進行中。プレステオリジナルモードも入るとのこと。

男の拳は磨かれ続ける リョウ・サカザキ

一撃を追い求めた97。来年は細切りか?

担当：借金



遠距離大Pは今回も健在。びしびし殴るぜ。

まず最初に嬉しいお知らせがある。極限流最強の気合弾、覇王翔吼拳が大Pからついに連続技に組み込めるようになったのだ。加えて龍虎乱舞も連続技に！もう大P絡みの連続技を狙うしかないぜ。

変更点というほどでもないが、龍虎雷神剛の後の虎砲はつながるがほとんどダウンを奪えなくなってしまった。破壊力はあるんだけどね。

リョウの新技は2つ。必殺技猛虎雷神刹と超必殺技の天地覇煌拳。

猛虎雷神刹は跳び込んでいく中段技。たまに混ぜると効果が高い。

天地覇煌拳は、一撃必殺といわんばかりの正拳を放つ技で、マックス超必殺技として使うとなんと相手を気絶に追い込む。天地覇煌拳も大Pから連続技になるので狙って決めるしかないぞ。



どっかーんと1発たたき込みますか。マックスなら気絶。

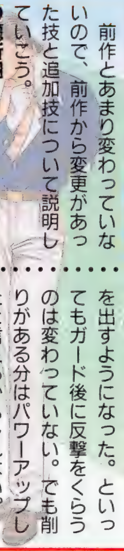
最後に1つ。リョウの特殊入力技は氷柱割りで、コマンドはレバー↓入れ小P。攻撃判定はばっちり中段だから連携に混ぜて闘おう。

虎煌拳	↓↘→+AorC
虎砲	→↓↘+AorC 《猛虎　雷神刹》ヒット中→↓↘+AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
極限流連舞拳	（投げ間合いで）←↙↓↘→+AorC
猛虎　雷神剛	↓↙←+AorC
猛虎　雷神刹	↓↘→+BorD
★龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
★覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
★天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+AorC

今年もいきまっせぇ ロバート・ガルシア

新技がさらに増えてますますお手軽キャラになった?

担当：CHU



前作とあまり変わっていないので、前作から変更があった技と追加技について説明していこう。

●龍斬翔

龍虎の拳外伝にあったサマーソルトキックのような技。対空技としてはあまり使えないが、後ろにはねるので隙はそんなにない。ヒットしてもダウンうないのが欠点か。



龍斬翔。もちろん連舞脚からつなげることもできるぞ。

●飛燕龍神脚

前作ヒットすると相手はダウンしたが、今回はダウンしなくなった。これにより、うまく相手の足下に当たるように使わないと、ヒットしたときに反撃を受けてしまうようになってしまった。

●龍虎乱舞

ガードされても途中まで技を出すようになった。といってもガード後に反撃をくらうのは変わっていない。でも削りがある分はパワーアップしたと言えるかもしれない。

●無影疾風重段脚

新しく加わった超必殺技。写真のようにキックを連発しつつ突進していく技だ。



無影疾風重段脚。こちらも連舞脚からつなげることができるぞ。

龍撃拳	↓↘→+AorC
龍牙	→↓↘+AorC
飛燕旋風脚	→↘↓↙←+BorD
飛燕龍神脚	（ジャンプ中）↓↙←+BorD
極限流連舞脚	（投げ間合いで）←↙↓↘→+BorD
龍斬翔	→↓↘+BorD
★龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
★覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
★無影疾風重段脚	↓↘→↓↘→+BorD

マスコットキャラにいかが? ユリ・サカザキ

扱いやすくなったユリ。超技も強そうだし、いわゆるブレイクの予感!?

担当：珈琲ふりーく



出しやすくなった百裂びんた。ガードさせた後はユリのほうが不利だが。

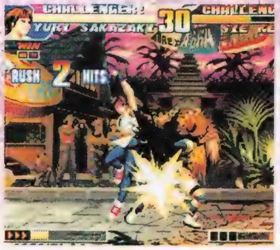
みんなのアイドル、ユリ・サカザキ。

今回の最大の目玉は、やはり百裂びんたが出やすくなったことか。ユリちょうナックルを出すほうが難しいぐらい、出しやすくなっているため扱い易さはバッチリで、チームに一人はユリ状態、が予想できる。人のことを言えた義理ではないが。

気になる新技は、超必殺技の飛燕烈孔。ユリちょうアッパー系の技を3回、MAXで5回たたき込んでくれるぞ。



飛燕鳳凰脚はガードされると離れるようになった。



飛燕烈孔。割り込みに便利。



雷煌拳が昇りで当たったりするぞ。

虎煌拳	↓↘→+AorC
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー）	《ユリちょうアッパー大》着地時→↓↘+AorC
雷煌拳	↓↘→+BorD
百裂びんた	→↘↓↙←+AorC
飛燕旋風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←+AorC
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←+BorD
★飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD
★覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorC
★飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+AorC

一口情報：8月7日に、あの横スクロールアクションの名作「メタルスラッグ」が、プレイステーションで発売される。スプライトゲームの代表格のこのゲームが、どのくらいの移植度になるのか、期待される。

光る足技の魔術師 キング

気が付けば、技の数がかなり豊富になっていた…

担当:ワイルダーKEI

ベノムストライク	↓↘→+BorD
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+BorD
トラップショット	→↓↘+BorD
トルネードキック	→↘↓↙←+BorD
サプライズローズ	→↓↘+AorC
ミラージュキック	←↙↓↘→+BorD
★イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+BorD
★サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+BorD

前作ではなかったスライディングが、再び復活した。当然、サイコボールの下もくぐれるぞ。さらに、新超必殺技も加わっていい感じだ。それから、トラップショットはガードされても蹴りが出るようになった。ベノムを出そうとするとミラージュに化けることもあるが、やり込みで克服。



これがサイレントフラッシュだ。

これでボガード兄! テリー・ボガード

もう新キャラなんか使ってる場合じゃないぞ。兄の威厳大復活!

担当:はまー

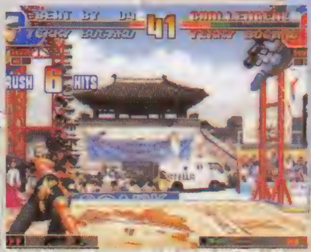
今回のテリーはヤバい!基本コンセプトに変更はないが、出す技どれもが強くて使える!操作しててこれほどワクワクするキャラも珍しいぞ(相手は迷惑かもしれないけど)。

まず、パワーチャージの追加。連続技がありそうでなかった'96に比べ、これのおかげでテリーらしい手数の多さが期待できる。基本はキャンセルライジングか、終了直後のジャンプ大K。パワーがMAXならゲイザーも決まるぞ(3連でもOK)!

そして、特殊入力技としてバックナックル(→+A)が復活。何と2段目にキャンセルがかけられるほか、近立ち大Pやぶっとばしなどにキャンセルをかけて出すことも可能。また、↘+Cでもライジングアッパーが出せる。出が速いのでとっさの対空として役に立ちそうだ。

バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
クラックショート	↓↙←+BorD
ライジングタックル	→↓↘+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
パワーチャージ	←↙↓↘→+BorD
★パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
★ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD

そのほか細かいところでは、クラックの隙が少なくなったり、遠立ち小KがRBSのものになったりしてるぞ(激強!)しかもアドバンストでは小ジャンプ大Kの中段も残ってるし、これで強くなけりゃおかしいぐらい。やるしかー



簡単な連続技でもこの威力!もはやパワーキャラ!?



ハイアングルゲイザーは攻撃の出現が非常に早い。

技の硬直時間重要 アンディ・ボガード

今回のアンディは少々マイナーチェンジ。新しい技はどれも使えるぞ。

担当:N.O

今年のK.O.F.でのアンディは、細かい調整が加わったマイナーチェンジ版となっている。

飛翔拳は'96と同様、弾ではなく射程のある衝撃波となっている。現バージョンでは'96のように下B連打からはつながらなくなっているが、そのぶん技後の隙が小さくなっているようだ。

アンディといえばその代名詞ともいえる斬影拳は、AからでもCからでも追い打ちの我弾幸を出せる。AもCも、うかつに至近距離から出すと、ガードされた場合に反撃をうけるので間合いに注意。

'96では意外に重宝した空破弾は、ヒットしても反撃されるために地上の相手に使うと危険。発売バージョンではなんとかしてもらいたいところだが…。

斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	《斬影拳》ヒット中↓↘→+AorC
飛翔拳	↓↙←+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
撃壁背水掌	(投げ間合いで)←↙↓↘→+AorC
幻影不知火	(ジャンプ中)↓↘→+BorD
幻影不知火　下顎(しもあぎと)	《幻影不知火》着地中　→+AorC
幻影不知火　上顎(うわあぎと)	《幻影不知火》着地中　→+BorD
超裂破弾	★↓↙←↙↓↘→+BorD
飛翔流星拳	★↓↘→↓↘→+AorC

対空としてのイメージが強い昇龍弾は、無敵時間が一切ない。そのため、引きつけないで早出ししたほうが使い勝手がいい。

幻影不知火も健在で、着地時にパンチかキックかで下顎か上顎に派生する。何も押さなければそのまま技を出さないのも'96と同じだ。

撃壁背水掌は投げ扱いの打撃判定。ただしレバー入力は↙→でもOKなので、使いやすさは上がっている。技が成立したら様々な技で追い打ちが可能だ。

アンディにはこのほか、レバー入れ攻撃と超必殺技がひとつ新しく追加された。レバー入れBは餓狼シリーズでおなじみの浴びせ蹴り。判定も今までの中でも最強クラスで足元の攻撃をスカすので、かなり使えそう。



レバー入れBは浴びせ蹴り。餓狼シリーズのものと違って判定が強力だ。

新超必殺技は通常技乱舞のあとに気弾を叩きつける。

今年もケツでオラオラオラオラ ジョー・東

期待していた新しい挑発はナシ。実に残念ナリ。

担当:ぴぐ

言ってしまえば身もふたもないが、前作とほとんど変わりばえしない。新技の爆烈ハリケーンタイガーカカトは、その名のとおり、爆烈拳→ハリケーンアッパー→タイガーキック→黄金のカカトを連続で繰り出す技だ。移動距離も長く、いったんヒットすれば最後まで全段入るので、安心できる技だ。



爆烈ハリ~以下略~の最後はケツ(入力)で締めるのが礼儀だ。

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆烈拳	AorCボタン連打
爆烈フィニッシュ	《爆烈拳》中↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
黄金のカカト	↓↙←+BorD
★スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC
★爆烈ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+AorC

一口情報:ニューフェイスチームはお互いバンド仲間だが、出会いは音楽とは別の場所だったらしい。いったい、国籍も職業も世代も違う三人が、どのような出会いをしたのだろうか。

不知火舞

パワー溜めのボイスが♡

遠立ち大パンチも健在。今回も舞は頼りになるぞ。

担当：珈琲ふりーく

新たな舞をなんと3つも覚えた今回の舞。

1つ目は必殺技、白鷺の舞。着替えモーションぽく扇を持った手を振り回しながら、相手に近ずいていく技。多段ヒットする突進技といったところか。かなり削れる上に反撃はまず受けないぞ。

2つ目は超必殺技、鳳凰の舞。コマンドを入力すると、舞が斜め上に上昇し、そこから炎をまとって斜め下方向に回転アタックをかける技。

3つ目も超必殺技で、水鳥の舞。乱れ花蝶扇のKOF版といったところか。舞が「ひとつ、ふたつ、みっつ!」と数えながら3回花蝶扇を撃つぞ。

そのほかで目に付く点は、地上のムササビの舞が溜めに戻ったので、暴発しにくくなったことか。今回は系が出やすいことだし。

花蝶扇	↓↘→+AorC
龍炎舞	↓↙←+AorC
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorD
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorD
ムササビの舞	↓タメ↑+AorC（ボタン押しっ放し）
	（ジャンプ中）↓↙←+AorC
白鷺の舞（はくろのまい）	→↓↘+AorC
★超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+BorD
★鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+AorC
★水鳥の舞	↓↘→↓↘→+AorC


白鷺の舞。激強!今回はこれでキャンセルをかけよう。


鳳凰の舞。めくりも狙える。


水鳥の舞。最後の一発だけ少し遅れて出る。

キム・カッファン

飛べるテコンドー第一人者

鳳凰脚を連続技に組み込んで一気に体力を奪え。

担当：借金

97のキムに加わった入力技は、レバー入れ小Pとレバー入れ小K。レバー入れ小Pはリアルバウトのときにあった遠距離C。技が出ているときは空中判定なのでキャンセル飛翔脚や地をはう飛び道具を避けることも可能だ。


こいつで近寄ってから下小Kを打って…って感じかな。

レバー入れ小Kはネリチャギ。判定もばっちり中段なのでうまく使えばかなり決まる。

キムには空中超必殺技として鳳凰脚があるが今回鳳凰天舞脚が加わった。相手を跳び越して使ったりするといいの

前回の基本連続技だったJ小P→飛翔脚は空中技にキャンセルがかからなくなったことにより（ジャンプC+Dはかかる）使えなくなった。地上の基本だった、下小K×α→下小P→大空砂塵or飛燕斬は今回も健在。こいつを軸に動きの速いキムってやつをみんなに魅せてやろう。


やはり基本は下小Kから。積み重ねっていいことだよ。

飛燕斬	↓タメ↑+BorD
半月斬	↓↙←+BorD
飛翔脚	（ジャンプ中）↓↘→+BorD
流星落	←タメ→+BorD
空砂塵	↓タメ↑+AorC
★鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD
	（ジャンプ中）↓↙←↙→+BorD
★鳳凰天舞脚	（ジャンプ中）↓↘→↘↓↙←+BorD

チャン・コーハン

史上最高の適当キャラ

深く考えるよりとりあえず手を出せ!

担当：MVP


新技、鉄球大圧殺。相手を押しつぶしてしまえ!!

通称「先生」。鉄球に秘められたその超絶な破壊力が魅力のチャン・コーハンについて説明しよう。

新技は2つあり1つは↘Aで出るヘッドスライディング。下段じゃないが相当な強さだ。もう1つは超必殺技「鉄球大圧殺」。連続技に使えるが当てても反撃を受けてしまう。よってフィニッシュ専用かな。

他の技はいままでどうり。前に使えた鉄球大回転のラッシュも健在なので今回も台風の目になること間違いなし!!

鉄球粉砕撃	←タメ→+AorC
鉄球大回転	AorCボタン連打
鉄球飛燕斬	↓タメ↑+BorD
大破壊投げ	（投げ間合いで）→↘↓↙←→+C
★鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+AorC
★鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+AorC

チョイ・ボンゲ

チョイ!? お客さん、通だねぇー

ファン投票好感度最下位であっても、いろいろできるチョイは楽しい。強キャラになれそうだしね。

担当：P・鈴木

操作が簡単になり、必殺技が出しやすくなった今作。チョイもこの利点を活かすことができそうだ。超技がすぐに出せるため、対空に大活躍が期待される。

また、キムから新たに鳳凰脚を習った、通常技キャンセルから連続技になるのは頼もしい。大ダメージ確定だ。

さらに、レバー入れ小P、小Kが新技として加わった（'95のときに持っていた技だ）。おもしろそうな動きをするので、とりあえず見てみよう。

基本の動きだが相変わらず強力なツメでめくりジャンプ攻撃、小技でまとわりついて相手のミスを誘い連続技で大ダメージを狙う、という攻めキャラ好き必見のもの。



竜巻疾風斬	↓タメ↑+AorC
飛翔空裂斬	↓タメ↑+BorD（ボタン押しっ放し）
飛翔脚	（ジャンプ中）↓↘→+BorD
旋風飛猿刺突	←タメ→+BorD
方向転換	《旋風飛猿刺突／飛翔空裂斬》動作中　レバー+ボタン
疾走飛翔斬	←タメ→+AorC
★真！超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
★鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+BorD

一口情報：'97スペシャルチームは、それぞれスタンガン、棒、匕首を持っているが、大会実行委員会などから注意は入らないのだろうか。まあ、大会全体に、人間として反則な連中がそろっているから、いいのかな。

修業の成果、見せてあげる！
麻宮アテナ
コマンド投げを覚え、攻めのバリエーションが増えた、アテナ。なかなか強そうだぞ！

担当：ももやん

ついにアイドルとなってしまった超能力戦士。コスチュームもまた新しくなり、それっぽくなっている。また、ラウンド前の衣装も2P側では、派手なコスチュームになっているのだ。ファンに対する、心憎い変更点である。

アテナの新必殺技は、スーパーサイキックスルーという、コマンド投げ。前作では「これでコマンド投げがあれば、完璧なのに」と思っていたら、なんと覚えてしまった。

このコマンド投げはダメージが非常に小さく、無茶苦茶弱そうに思える。しかし、特殊な効果があり、空中にいる間に追い打ち攻撃をすることができるのだ。通常技、必殺技、超必殺技問わず、どれでも入れることが可能（ヒットするならば）。基本は、やはりジャンプサイコソードで、超必殺技が使える状況ならば、ジャンプシャイニングクリスタルビットを決めることができるぞ。状況によっては、通常技やジャンプふっ飛ばしなども使っていこう。

超必殺技は、フェニックスアローを強化した、フェニックスファングアロー。基本的な動きはフェニックスアローと同じで、上空から地上の敵目掛けて突っ込んでいく。ヒットすると、フェニックスアローを4回繰り返して、10ヒット近くになるのだ。MAXで出すと25ヒットになり、かなり強力だぞ。


ジャンプサイコソードが安定して決まるぞ！


スーパーサイキックスルーで投げておいて…、

サイコボールアタック
↓↙←+AorC
フェニックスアロー
（ジャンプ中）↓↙←+AorC
ν（ニュウ）サイコリフレクター
→↘↓↙←+BorD
サイコソード
→↓↘+AorC
空中サイコソード
（ジャンプ中）→↓↘+AorC
サイキックテレポート
↓↘→+BorD
スーパーサイキックスルー
（投げ間合いで）←↙↓↘→+AorC
★シャイニングクリスタルビット
←→↘↓↙←+AorC
★クリスタルシュート
《シャイニングクリスタルビット》動作中　↓↙←+AorC
★空中シャイニングクリスタルビット
（ジャンプ中）←→↘↓↙←+AorC
★空中クリスタルシュート
《空中シャイニングクリスタルビット》動作中　↓↙←+AorC
★フェニックスファングアロー
（ジャンプ中）↓↘→↓↘→+AorC

拳崇、投げの重要性を知る
椎拳崇
打撃だけではなく、投げ技も強化した拳崇。今回の拳崇は、一味違うぞ。

担当：ももやん


相手を小突く、龍連打。なんか笑える。

アテナとの距離がだんだんと離れているような、椎拳崇。なんだか情けない感じだが、実力はいままで通り。新技の追加で、なかなか強そうだぞ。

新必殺技は、コマンド投げの龍連打。相手を何発も拳で小突く、なんともコミカルな投げだ。龍連打は読んで字のごとく、ボタンを連打することによってヒット数が増える技なのだが、連打するボタンはCボタンだけしか受け付けないようなので、龍連打が決まったら、連打しよう。

超必殺技の新技も、なんと投げ技。通常のCボタン投げを派手にしたような感じで、相手の体に大量の気を送り込んで、大ダメージを与えるのだ。MAXではヒット数が増え、最後には拳崇自体も吹き飛んでしまうほどの威力を持っている。

新技はどちらもコマンド投げなので、通常技からキャンセルでつなげることが可能だ。連続技に組み込めるので、かなり強力だぞ。


ふっ飛ぶほどの威力がある、仙氣発勁。


出始めにガードポイントがある、天龍。新しい対空技となりそう。

超球弾
↓↙←+AorC
龍顎砕
←↓↙+BorD
龍連牙・地龍
←↙↓↘→+A
龍連牙・天龍
←↙↓↘→+C
龍爪撃
（ジャンプ中）↓↙←+AorC
龍連打
（投げ間合いで）→↓↘+AorC（ボタン連打）
★神龍凄煌裂脚
↓↘→↘↓↙←+B
★神龍天舞脚
↓↘→↘↓↙←+D
★仙氣発動
（投げ間合いで）↓↘→↓↘→+AorC

寝てるだけじゃダメ！
鎮元斎
今回はというと、ちょいとパワーダウン。不安だ。

担当：ももやん

今回追加されたのは、超必殺技1つのみ。轟炎招来は、必殺技の柳燐蓬莱をベースにしたような技で、炎に包まれつつ、回転しながら相手に近づいていくのだ。有効な使い方はまだ判明していないが、ダメージは半端ではない。MAXならば、そのダメージは壮絶なものがあるぞ。

さて、従来の必殺技で気になるものといえば、やはり望月酔からの鯉魚反崩ではないだろうか。前作では異常なほどの対空性能を誇っていたが、今回は望月酔の出が遅くなり、さらには鯉魚反崩の判定が弱くなってしまったのだ。この弱体化は残念である。

瓢箪撃
↓↙←+AorC
柳燐蓬莱（りゅうりんほうらい）
→↓↘+AorC
回転的空突拳（かいてんてきくうとっけん）
←↙↓↘→+BorD
《酔管巻翁》中　→+BorD
《望月酔》中　→+BorD
酔管巻翁（すいかんかんおう）
↓↘→+AorC
蝶襲鮭魚（ちょうしゅうりくぎょ）
《酔管巻翁》中　→+AorC
望月酔（ぼうげつすい）
↓↙←+BorD
龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう）
《望月酔》中　↑+B
鯉魚反蹦（りぎょはんほう）
《望月酔》中　↑+D
★轟欄炎炮（ごうらんえんぽう）
↓↘→↓↘→+AorC
★轟炎招来（ごうえんしょうらい）
↓↘→↘↓↙←+AorC

走り投げの恐怖増大！
クラーク
あの走り投げのパワーアップ版の登場だ。

担当：KAL


投げなのでガードはできない。左右へSFパワーボムを連発だ。

クラークの新超必殺技は、移動投げであるローリングクレイドルのパワーアップ版、「ランニングスリー」だ。移動投げということは、ガード不能ということだ。それで超必殺技なのだから、この技がいかに恐ろしいか分かってもらえると思う。性能もほぼローリングクレイドルと同じで、相手に向かって走っている最中は足下が無敵になっている。接近戦で通常技キャンセルなどで出され、あせって下小Kや下大Kを連だしても無駄なので要注意なのだ。

バルカンパンチ
AorCボタン連打
ナパームストレッチ
→↓↘+AorC
ローリングクレイドル
←↙↓↘→+AorC
フランケンシュタイナー
→↓↘+BorD
スーパーアルゼンチンバックブリーカー
（投げ間合いで）←↙↓↘→+BorD
フラッシングエルボー
《必殺投げ》動作中↓↘→+AorC
★ウルトラアルゼンチンバックブリーカー
（投げ間合いで）→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
★ランニングスリー
←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD

一口情報：今回の大会は、オロチの影が最初から強く感じられる。もしかすると、八傑衆のすべてがこの大会でそろう可能性があるようだ。

バルカンパンチ
AorCボタン連打
ガトリングアタック
←タメ→+AorC
急降下爆弾パンチ
↓タメ↑+AorC
ジャンプ中↓↘→+AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー
(投げ間合いで)←↙↓↘→+BorD
ラルフキック
←タメ→+BorD
★バリバリバルカンパンチ
↓↘→↘↓↙←+AorC
★馬乗りバルカンパンチ
↓↙←↙↓↘→+BorD
★ギャラクティカファントム
↓↘→↓↘→+AorC


「ギャラクティカファントム!!」

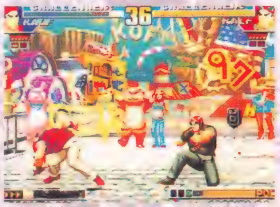
ギャラクティカ万歳!
ラルフ

大きな変更は受けていないラルフ。いままでどおりに遊べそうだ。

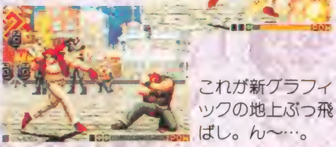
担当:KAL

通常の必殺技に新技の追加はないが、とっても熱い超必殺技が追加されたことで、ますますこだわりたくなってしまうラルフ。その新超必殺技の名は、「ギャラクティカファントム」。ガード不能の打撃技だ。しかし出るまでの遅さが半端じゃない。出てしまえば、パンチの速さは見切れないほどなのでいいのだが、この爽快な技をどうやって当てればいいのか、今後の大きな課題になりそうだ。

また、この新技のおかげで(?)地上ぶっ飛ばし攻撃の「ギャラクティカマグナム」が、手痛い変更を受けてしまった。通称〝見えないパンチ〟と呼ばれたマグナムのグラフィックが描き変えられ、パンチが見えるようになってしまったのだ。これは性能面の問題ではなく、見た目の演出の問題なのだが、これまでのマグナムのグラフィックを見慣れた分、新しいグラフィックに慣れるには時間がかかりそうだ。


「……。」


「ツッしぇーいっ!!」


これが新グラフィックの地上ぶっ飛ばし。ん〜…。

新技装備で超必が充実!
レオナ

飛び道具も覚えて、少しハイデルンにちかくなってきたかな?

担当:KAL

前作から、ハイデルンの代わりとして怒チームで頑張っている真っぷたつ娘レオナ。ひたれる新超必殺技が2つも増えて、ファンには嬉しいかぎりだ。

必殺技も、新しいのが1つ増えている。アイスラッシャーという、レオナ初の溜め系ではない、コマンド必殺技だ。コマンドを入力すると小さくうしろへ跳び下がり、両手を頭頂部へかざして、そこから前方へ光輪を投げ放つ。放たれた光輪は、ある程度飛ぶとブーメランのようにレオナのもとに戻ってくるのだ。ウルトラセ◯ンのアイス◯ッガーみたいだ。

新超必殺技の1つめは、対空として、また接近戦時のカウンターとして使えそうなグラビティストーム。無敵時間の存在する蹴り上げで、ヒット後、空中で手刀を突き刺し爆破するという過激で華麗な技だ。

2つめは地上突進型。この技は写真を見てもらったほうが、どんな技なのかわかりやすいだろう。


レオナにも飛び道具が!


腹部に手刀が…。しかも貫通して火花が出てる。


繰り上げたあと、突き刺して爆破。

ムーンスラッシャー
↓タメ↑+AorC
グランドセイバー
←タメ→+BorD
Xキャリバー
↓タメ↑+BorD
ボルテックランチャー
←タメ→+AorC
アイスラッシャー
↓↙←+AorC
★Vスラッシャー
(ジャンプ中)↓↘→↘↓↙←+AorC
★リボルスパーク
↓↙←↙↓↘→+BorD
★グラビティストーム
↓↘→↓↘→+AorC

百式・鬼焼き
→↓↘+AorC
弐百拾弐式・琴月 陰
→↘↓↙←+BorD
百弐拾七式・葵花
↓↙←+AorC(3回連続入力)
屑風
(投げ間合いで)←↙↓↘→+AorC
百八式・闇払い
↓↘→+AorC
★禁千弐百拾壱式・八稚女(やをとめ)
↓↘→↘↓↙←+AorC
★裏百八式・八酒杯(やさかずき)
↓↙←↙↓↘→+AorC


95時代のレバー入れ技が復活。キャンセルして出すことも可能だ。


MAX版八酒杯。手前から順に8回爆発するようになるぞ。

楽には死ねんぞ!
八神庵

前作とは違った強さで大暴走だ。

担当:CHU

まず前作との変更点を紹介しよう。

●しゃがみ弱Kにキャンセルがかけられなくなった。
●ジャンプ中レバー後ろ入れ弱Kで、95のときあった百合折りが復活した。
●レバー前入れA・Aで95のときあった夢弾が復活。ちなみに2段目にキャンセル可能。
●レバー前入れBで95のときあった死神が復活。もちろん中段攻撃になっている。
●鬼焼きの判定が弱くなり、潰されやすくなった。
●葵花の3発目が少し遅くなりガード後の隙も増え、反撃されやすくなった。
●八稚女の出が早くなって、連続技に組み込みやすくなった。ちなみに屑風からダイレクトに入れることができる。
●ジャンプ吹っ飛ばしが出が遅く、判定も小さくなり使いにくくなった。

次に新技の八酒杯について説明しよう。

この技は闇払いのような技を出し、一定距離か相手に当たると爆発する飛び道具技で、これがヒットすると相手は金縛りにあい一定時間動けなくなる。このとき相手はレバガチャ連打で回復できるので、実戦では大した時間は期待できない。技の出も遅いのであまり使う機会はなさそうだ。

一口情報:オロチ八傑衆は、基本的にお互い連絡をとらず、お互いの名前、顔を知らない場合もあるようだ。オロチ一族の組織の全貌を把握しているのは、ゲーニッツなど四天王だけらしい。

踊り、踊れ 神楽ちづる

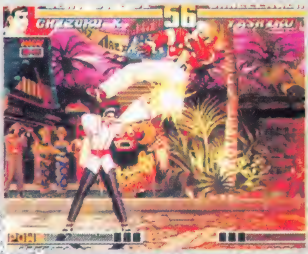
分身を使った攻撃が豊富なちづる。どこまで相手を翻弄できるかな?。

担当：CHU

前作96では中ボスだったちづる。追加技は一つしかないのだが、前作CPUがあまり使ってこなかった技が結構あるので、合わせて説明していこう。

●百活・天神の理

Aで分身、Cで本体が対空技を出す、前作CPUに使われて、最もいやだった攻撃だ。対空技として使うとき、超反応で出せれば強いのだが、引きつけて出しても簡単につぶれてしまうので注意。



対空はこのしゃがみ強パンチの方がいいかも。

●弐百拾弐活・神速の祝詞（〜天瑞）

弱で分身、強で本体が相手に向かって一定距離突っ込んでいき、Pの時は上方向、Kの時は下方向(下段ではない)に攻撃を出す技。技を出した後すぐボタンを押すとすぐに攻撃を出せるので、近距離の出した場合は連打しておくといいぞ。

攻撃を出した後すぐに、追加コマンドでさらに攻撃もできる。このとき出る攻撃は、弱でジャンプ攻撃、強でその場で追加攻撃だ。弱のジャンプ攻撃がヒットした後は、まだ相手にくらい判定が残っていて、零技の礎につなげることが可能だ。かっこいいので是非覚えよう。



零技の礎。これでしばらく相手は必殺技が出せない。

●百八活・玉響の瑟音

相手の飛び道具を返すことができる技。払う部分にも攻撃判定はあるので、攻撃として使うこともできる。強で出した場合は、出るのが遅いが中段攻撃になるぞ。

●弐百拾弐活　乙式　頂門の一針

Pで分身、Kで本体がジャンプ攻撃をする技。ジャンプの距離が弱は短く、強は長い。ガードされても大した隙はないので、相手との距離を見てうまく使っていこう。

●裏面八拾伍活　零技の礎

「その力、封じます」の声と共に、相手にパンチをくらわす技。

この攻撃自体は大した攻撃力はないのだが、ヒットすると一定時間相手がテカテカ光り、必殺技を封じることができるのだ。まさに戦いの流れを変える技と言えるだろう。

●裏面壱活　三籟の布陣

分身に攻撃を出させながら歩かせる技。出してしまえばちづる本体も動けるようになるので、分身を盾にしてガンガン攻めていきたいところだが、分身にもくらい判定があるので、遠距離から出しても簡単に潰されてしまうぞ。ちなみに分身がいる間は必殺技を出すことができない。



三籟の布陣。ここまでもってこれれば強い。

百活・天神の理（てんじんのことわり）	
➡⬇↘+AorC	
弐百拾弐活・神速の祝詞（しんそくののりと）	
➡↘⬇↙⬅+AorBorCorD	
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞（てんずい）	
《神速の祝詞》動作中⬇↙⬅+AorBorCorD	
百八活・玉響の瑟音（たまゆらのしつね）	
⬅↙⬇↘➡+AorC	
弐百拾弐活　乙式　頂門の一針	
⬇↘➡+AorBorCorD	
★裏面八拾伍活　零技の礎（れいぎのいしづえ）	
⬇↙⬅↙⬇↘➡+AorC	
★裏面壱活　三籟の布陣（さんらいのふじん）	
⬇↘➡⬇↘➡+BorD	

バッキューン！ブルー・マリー

アレ！新キャラだけど新なし?

担当：CHU

読者からの熱い投票により、ついにKOFに出場となったブルーマリー。技数が多いので早速紹介していこう。

ちなみにマリーはレバー入れ攻撃に➡Aと↙Bがあり、➡Aは中段攻撃だ。



Cキャンセル→Aキャンセルタイフーンなんてこともできる。

●スピンフォール

緩やかにジャンプして相手にかかとを落とす、おなじみの技だ。隙もそんなにないので、多用できそうだ。

●M・スパイダー

スピンフォールと似たような軌道でジャンプし、相手を投げてしまう技。

ガード不能なのでスピンフォールと織り交ぜて使っていくといいだろう。

●ストレートスライサー(〜クラブクラッチ)

かなり速いスピードでスライディング（下段ではない）のようにして相手に突っ込んでいく技。ヒット後に追加コマンドを入れることで、さらに関節技に持っていくこともできる。近距離から出してガードされると隙だらけというのは言うまでもないかな。

●バーチカルアロー（〜M・スナッチャー）

写真のように対空っぽい蹴りを出す技。ジャンプのスピードが速いこのゲームでどこまで使いものになるかは、まだ未知数だ。ヒット後に追加入力で関節技に持っていけるので使うときは決め打ちで入力しておこう。



バーチカルアロー。KOFでどこまで使えるか?。

●M・リバースフェイスロック

いわゆる当て身技。まだどの技に対応しているかはわからないが、ジャンプ攻撃やある程度の必殺技をキャッチできるのでギースで言うところの上段当て身と考えていいだろう。

●M・ヘッドバスター

リバースフェイスロックが上段だったのに対し、こちらは中段当て身。相手の通常技のほとんどをキャッチできるが、基本的には下段攻撃は対応していないようだ。

●バックドロップリアル

近距離用のコマンド投げ技。連続技に組み込むことも可能だ。通常技をキャンセルして使うときにスパイダーのコマンドと重複しているので、通常技がヒットしたらバックドロップリアル、ガードされていたらスパイダーが出ていい感じだ。スパイダーが反応されるまではこれだけでくっていけるか?。

●M・タイフーン

コマンド投げの超必殺技。間合いも広く、連続技にも使える強力な技だ。超必殺はこれがメインか?。

●M・スプラッシュローズ

RB餓狼SPから加わった、乱舞系の技。ガードされるとかなり隙があるので出すときは必ずきめたい。連続技専用か?

●M・ダイナマイトスウィング

こちらもRB餓狼SPから加わった技。一見対空っぽく斜めに跳んでいくのだが、実は空中の相手に当ててもカス当たりで終わってしまうので、こちらも連続技専用に使っていくことになりそうだ。

スピンフォール	
⬇↘➡+BorD	
M・スパイダー	
⬇↘➡+AorC	
ストレート・スライサー	
⬅タメ➡+BorD	
クラブ・クラッチ	
《ストレート・スライサー》ヒット中⬇↘➡+BorD	
バーチカル・アロー	
➡⬇↘+BorD	
M・スナッチャー	
《バーチカル・アロー》ヒット中➡⬇↘+BorD	
M・リバースフェイスロック	
⬇↙⬅+B	
M・ヘッドバスター	
⬇↙⬅+D	
バックドロップ・リアル	
（投げ間合いで）⬅↙⬇↘➡+AorC	
★M・タイフーン	
（投げ間合いで）➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+BorD	
★M・スプラッシュローズ	
⬇↘➡↘⬇↙⬅+AorC	
★M・ダイナマイトスウィング	
⬇↘➡⬇↘➡+BorD	

一口情報：K.O.F.：97のネオジオ発売日が決定。カートリッジが9月25日、ネオジオCDが10月発売予定。ちなみにカートリッジの容量は、K.O.F.：96から100メガ近く増えた460メガ（予定）らしい。

一人称を"真吾"と呼ぶ珍しいヤツ
矢吹真吾
力があればテクニックなんていらないんだよ！なっ真吾。

担当：矢吹真吾

オッス。オレ真吾。俺は自分のことを真吾って呼ぶナルシストさ。'97では俺と草薙さんに並ぶトップスターを狙ってるんだ。よろしくな。

K.O.F.大会の出場者を見て改めて思ったことは、「勝てない」ということだな。よく考えたら、生死の境目をくぐり抜けてきた軍人や、人を2人も前作で殺ってきた奴、果ては超能力を使う古株までいるんだもんな。ガキの使い役の真吾じゃ歯が立たないぜ。'96の試合は草薙さんばかり見てたもんで気付かなかった。

でもな、真吾、パワーには自信あるんだ。投げ（大P）のダメージはあなどれないなって草薙さんが言ってくれた。クリティカルヒットも出しやすいんだぜ。

必殺技も草薙さんにいっぱい教わったんだ。毎日練習しているんだが、火が出ないから、そして真吾あきっぽいからどうも完成しないんだ。

荒咬み・毒咬みはインストカードに「未完成」って堂々と書いてある。失礼だよな。実際、ガードされると反撃されるから未完成なんだけどさ。でもヒットすればダメージは大きいし、毒咬みがヒットしたら相手はふっとぶぜ。えっ荒咬み・毒咬みに追加コマンドはないのかって？そんな技知らないよ真吾。教えてもらってないぜ。

鬼焼きも教わった。でも炎がないから見た目でよく笑われる。キャラメルのマークみたいだってな。対空性能も庵並みに悪いんだ。あまり世間様には見せられない技だな。

似た技に、朧車ってのもある。'95時代に草薙さんが使っていた技だ。これは本物に似てるっていわれる。でも大で出すと、1回のジャンプで3発蹴りを出すんじゃなくて、3回ジャンプして1発ずつ蹴るんだけどな。で、たまに真吾、転ぶ。まあ相手がまきぞえくってダメージをくらってくれるんだけどさ。結果オーライってやつさ。

真吾キック？ああ自分で作った技さ。でもREDキックに似てるっていわれる。今のところ一番自信ある技だぜ。

超絶は2つ。走っていってふっとばし攻撃を出す「駆け鳳燐」（追撃可能）と、通称「燃えろしんご」っていう乱舞技だ。当たれば痛いぜ！



決して下品な言葉は言ってない。「しんごパンチ」だからね。



発音だけは一人前な荒咬み。「ぜ」を強調するのがポイント



これが「燃えろしんご」だ。しんごだからね。MAX時激強。



超技は大Pキャンセルで当たる。これは追いうち可能な駆け鳳燐。

真吾を1回選んでくれた君、絶対にキャラ変えしないでくれよ。真吾、強くなりてえ。

百式・鬼焼き　未完成
→↓↘+AorC
百拾四式・荒咬み　未完成
↓↘→+A
百拾五式・毒咬み　未完成
↓↘→+C
百壱式・朧車　未完成
↓↙←+BorD
真吾キック
←↙↓↘→+BorD
★外式・駆け鳳燐
↓↘→↓↘→+AorC
★バーニングSHINGO
↓↙←↙↓↘→+AorC

長い棒にはクセがある
ビリー・カーン
棒術よりも体術に重点をおいていくと強くなるぞ

担当：MVP

リアルバウトでおなじみのビリー・カーン様。決して'95のビリー・カーンとは言わないように。

必殺技はリアルバウト時代のものが多いが、通常技は見覚えはあるけど判定や使い勝手が違うものが多いので注意。

必殺技編

●三節棍中段打ち
前転や避け、中ジャンプ攻撃のあるK.O.F.の世界ではこの技に頼るのは危険。出しどころはふっとばしからキャンセル、というのがいい。

●火龍追撃棍
対空当て身技。かなり性能がよく、ダメージもそこそこなので使っていきたい。

●旋円殺棍
対空必殺技がついにビリーにも追加された。これと火龍追撃棍で対空には困らない。判定はかなり強い。

●超火炎旋風棍
多段ヒット技になり、対空として使うにはもったいない技となった。技のスキが小さいのでケズりが一番の使い道である。

●大旋風
近大攻撃から連続技に使える。根元に判定がないので遠距離の相手におもむろに出していくといいかんじだ。

通常技編

このように必殺技で使えるものが少ないビリー。鍵となるのは実は通常技だ。ただし多用していい技といけない技が混在しているので注意。

●中距離
この距離で出す技は次のとおり。

1下小パンチ
リーチが長いので多用したいところだが、下段でないのと技のスキが大きいのが難点。単発でたまに使っていくべし。

2ふっとばし
結構リーチがあるので頼りになる技。キャンセルで三節棍中段打ちにつないでいこう。

3↓A
ビリーの切り札。前進しつつ2段攻撃をかますこの技は、1段目は対空性能が高く、2段目はしゃがんでいる相手にもガードさせられ、その後の状況は五分五分、という非常に違い勝手がいい技なのだ。これは近距離戦でも多用していくぞ。とりあえず困ったら出してみよう。

4ジャンプ攻撃
ジャンプ大パンチが使えそうに見えるが、実は当てにくい。使っていくのはジャンプふっとばしと大キックだ。ふっとばしは下方向、大キックは横に強いぞ。

●近距離
しゃがみ小キックが連打できるのがいいかんじだ。最初の1発は必ずしゃがみ小キックでいこう。で、この後に実は目押しで立ち小パンチ、そして↓Aとつなげられる。計4ヒットのこの連続技、ダメージもそこそこ高く非常におすすめ。もしガードされていても何ら問題ない。

あとは立ち大パンチをキャンセル必殺技用として使っていこう。

垂直ジャンプでは大キックと大パンチが強い。特に大パンチは中段技となるので接近戦で多用していきたい技である。



Aを多用していこう。連続技でもなかなかのダメージだ。

三節棍中段打ち
←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち
《三節棍中段打ち》ヒット中↓↘→+AorC
旋風棍
Aボタン連打
集点連破棍
Cボタン連打
強襲飛翔棍
→↓↘+BorD
火龍追撃棍
↓↙←+B
水龍追撃棍
↓↙←+D
旋円殺棍
→↓↘+AorC
★超火炎旋風棍
↓↘→↘↓↙←+AorC
★大旋風
↓↘→↓↘→+AorC

一口情報：「サムライスピリッツ天草降臨」サターン版は2種類のパッケージでの発売が決定。拡張RAM同梱の「お買得セット」（7800円）とソフト単体（5800円）の2種類で、10月2日に発売予定。

援護してやれよ… 山崎竜二

ちょっと太って見えるのは気のせい？

担当：はまー

キレた蛇を使いこなせるか!?

KOF流にアレンジされた山崎は、以前のイカれっぷりはそのままながらも、コマンドをはじめとしてかなりの変更が加えられている。まずはそのへんを中心に見ていこう。

●蛇使い

グラフィックがより「蛇」っぽくなっているが、使用感覚はRBSとさほど変わらない。下段の出が遅いのも同じだ。攻撃力は上がらないが溜めも可能で、Dボタンでキャンセルできる（アドバンストならちゃんとゲージが増えるぞ）。



あの驚異的なリーチは健在。上段は空中の相手に2ヒットするぞ。

●サドマゾ

これもRBSと同じように使える。必殺技などを引っかけた時はカウンターも取れ、上蛇などで追撃可能だ。

●倍返し

何と振り上げた手に攻撃判定が付いた。相手の目の前で暴発してもあまり困らずに済むのは嬉しい。吸った跳び道具は専用のものになって撃ち返されるのは変わらず。ちなみに充電はなくなった。

●裁きの匕首

今回はドスを振り回しながら突進するようになった。小は2ヒット、大は4ヒットする。連続技用か!?

●爆弾パチキ

コマンドは簡単になったが、投げ間合いがかなり狭くなってしまった。とはいえ、連続技にも使えるのでやっぱり強力。

●砂かけ

地面を蹴り上げて砂で攻撃する荒技で、目つぶしとは違うもの。ヒットすると相手はよろけるが、追撃はかなり難しい。



一応先に動けるんだけど…。可能性は未知数。

●ギロチン

山崎と言えばこれ、の超必殺技。最初のアッパーが2ヒットした時は、RBSと同じく浮かせてキャッチ。しかし、地上の相手にカスっただけの時も、状況によっては地上でのけぞっている相手を強引につかんでくれる。

●ドリル

超必殺技扱いになったので、決めるチャンスが増えた。投げ間合いはさほどでもないが、ジャンプ攻撃や近立ち大K（1段目）から連続技にできる。ボタン連打で4段階までパワーアップするのも相変わらず。ノーマルとMAXで8種類もあるので楽しめるぞ。



相変わらずイっちゃってます。踏みつけや匕首の連打もあり。

蛇使い　上段	↓↙←＋A
蛇使い　中段	↓↙←＋B
蛇使い　下段	↓↙←＋C
サドマゾ	←↙↓↘→＋BorD
倍返し	↓↘→＋AorC
裁きの七首	→↓↘＋AorC
爆弾パチキ	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋AorC
砂かけ	→↓↘＋BorD
ギロチン	↓↘→↓↘→＋AorC
ドリル	（投げ間合いで）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC

初めてだから優しくしてね シェルミー

対戦中は携帯電話の電源をおとしましょう。私からのオネガイ（笑）。

担当：CHU助言DS 1

バンドのメンバーでありつつもファッションデザイナーというシェルミー。

一言でどんなキャラかというと、投げキャラだ。96で言うところの分類に入るキャラだ。というところか？ のバイス。というところか？

何となく怪しげなところも似てるしね。まあそれは置いといて、早速技の説明をしていこう。



レバー入れ弱キック。しゃがみガードできない中段攻撃だ。

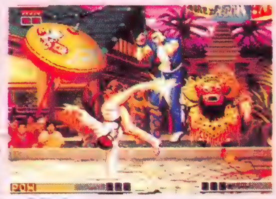
●シェルミースパイラル

「失礼」といいつつ相手の肩に乗り、叩きつけるコマンド投げだ。強Pキャンセルなどで連続技にすることも可能。シュートとボタン違いのコマンドなので、キャンセルするときにP・Kの順にずらし押しすれば、強Pヒット時にスパイラルが出て、ガード時にシュートを出すこともできるぞ。ちょっとしたテク。

●シェルミーホイップ

写真のようなキックが出て、これに相手が当たると（ガードは可能）相手をつかみ、ジャーマンにもっていく、打撃技タイプの投げだ。

後ろに下がりながら出すのでリーチが短いのが難点か。



ホイップ。対空に使えないこともないかな。

●シェルミーシュート

相手に向かってダッシュしていき、スパイラルに似た投げをきめる技。この技はクラークのローリングクレイドルのようにガード不能の投げなので、不意に使うと強力だ。

●アクセルスピンキック

クルクルと回りながら相手に近づき、キックをかます技。

この技の出始めは全身無敵なので、飛び道具を抜けることも可能だ。

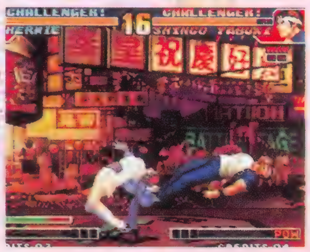
●シェルミーフラッシュ



スピンキック。霸王翔吼拳もホレこのと～り。

超必殺技のひとつ。「逃げちゃダメよ」の声と共に豪快なジャーマンをきめる、コマンド投げ技。

この技はMAX版できめるとジャーマンのままで相手を締め付ける技になり、「ワンツースリー」とカウントをとっていく。この間相手はレバガチャ連打で抵抗できるのだが、こちらもレバガチャ連打すれば、ある程度抵抗を阻止することもできる。



フラッシュ。抵抗されるとこれしか減らない。MAXなのに…。

●シェルミーカーニバル

もう一つの超必殺技もコマンド投げの技。

こちらは一連の投げなので安定したダメージを与えることができる。連打に自信のある人はフラッシュを、安定したい人はカーニバルをってところかな。

シェルミースパイラル	（投げ間合いで）←↙↓↘→＋AorC
シェルミーホイップ	→↓↘＋BorD
シェルミーシュート	←↙↓↘→＋BorD
アクセルスピンキック	↓↙←＋BorD
シェルミーフラッシュ	（投げ間合いで）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
シェルミーカーニバル	（投げ間合いで）←↙↓↘→←↙↓↘→＋AorC

一口情報：ネオプリントのK.O.F.'97フレーム数は、なんと44フレーム。'97のキャラクターだけでなく、以前のキャラクターと記念写真をとれるところが素晴らしい。しかも耐久性はライターＣＨＵが保証！

次号予告・いよいよ各キャラ攻略開始! 超充実した内容をお約束します!!

楽しかったです、ハイ。

クリス

地上戦をどこまで闘えるかが鍵か。

誤解された担当：珈琲　ふりーく

14歳の男の子。そして料理が趣味とくれば…。まぁいいや。ニューフェイスチームの注目株、クリスくんを見てみることにしますか。


ハンティングエア。上半身無敵系の対空技。足払いに弱いぞ。

クリスで最も注目すべきは、シューティングダンサー・ステップの大だ。「上だよ。」といいながらしゃがみガード不可攻撃を繰り出すぞ。ガードされると跳ね返るが、その跳ね返りモーション中にグライダースタンプを出せる。トリッキーな動きができるのだ。

通常技は少し癖があるが、適所で使えば役に立つものがそろっている。対空技として活躍するであろうしゃがみ大パンチや、通常技をキャンセルできるレバー入れ小パンチなどは、すぐに実戦投入できるだろう。

必殺技は写真を見ていただくことにしよう。


シューティングダンサー・スラスト。「下だよ。」で下段攻撃。


取材バージョンではめくれたジャンプふっとばしだが、製品版では厳しいようだ。


スライドタッチ。大パンチ→レバー入れAキャンセルなどから連続技に。


グライダースタンプ。空中ふっとばしキャンセルから使っても面白い。

ハンティングエア	→↓↘+BorD
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+AorC
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+BorD
グライダースタンプ	(ジャンプ中)↓↘→+BorD
ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+BorD
チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+AorC


シューティングダンサー・ステップ。「上だよ。」でしゃがみガード不可。


ツイスタードライブ。いかにも対空技。下りに判定はない。


チェーンスライドタッチ。「遠慮なくいきます。」ホバーがいい感じ。

本気でこないと潰すぞ!!

七枷社

新チームのリーダー「社」は豪快な奴だった。

担当：MVP

相手に向かって襲いかかるというかんじがピッタリ合うバンドチームのリーダー七枷社。腕を振り回し今日も行く。

技を知る

さっそく必殺技から見ていこう。

●ミサイルマイトバッシュ

左右の腕を振り回し最後にボディブローをかます技。ガードされるとスキが大きいので、とりあえず連続技に使うのがいいだろう。

●アッパーデュエル

ガードモーションのある2段対空技。1段目の振り降ろしが相手にさわると2段目が発動。2段目は上昇する技となる。つまりスカると反撃を受けるので、完全に対空技として使うのがいい。対空技としての性能はかなり高いので安心して使おう。

●ジェットカウンター

一瞬にして間合をつめてボディブローをかます技。キャンセルで出したりして相手を固めるのに使おう。技が出てしまえば判定は結構強いが残念ながら連続技には使えない。有効なのが遠距離立ち小パンチにキャンセルをかけて出すという連携だ。

●スレッジハンマー

恐らく七枷の主力兵器であろうスレッジハンマー。小ジャンプをしつつ相手に拳を叩きつけるといったかんじの技で、スキがなくややジャンプ封じにもなる。上から襲うので勿論足払いをスカしたりすることも可能だ。

●ミリオンバッシュストリーム

ミサイルマイトバッシュの強化版。腕を振り回す回数が大幅にアップしていてその分攻撃力も高い。ただラストのアッパーがスカりやすいのが欠点。連続技に使おう。

●ファイナルインパクト

「おとなしく寝てろ!!」のしぶい声のもと、重々しいストレートをぶちまかす技。ダメージが高く、リーチも長いが出が少し遅い。痛い反撃技として使っていくのがよさそう。

ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+AorC
アッパーデュエル	→↓↘+AorC
スレッジハンマー	↓↙←+AorC
ジェットカウンター	←↙↓↘→+AorC
ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→+AorC
ファイナルインパクト	↓↘→↓+AorC

変幻自在な通常技

リーチが長い技が多いのでやや遠目からでも攻撃射程内に相手を捕らえることができる七枷の通常技を見ていこう。

●遠立ち状態

小パンチがいいかんじに使っていける。リーチ、キャンセル、打点、ともに良し。

小キックはさらにリーチが長く中距離戦で使っていける。

大キックはやや上方向に向いているのでジャンプ防止とダメージにおいて優秀な技だ。出の早さ、スキ、ともに問題がない。

●しゃがみ状態

小パンチは接近戦での固めで使える。

小キックはリーチが長くスキが小さいのでちょっと離れたところからでも使っていけるのがいいところ。

大パンチは対空兵器として超使える。アッパーデュエルも装備しているので対空に関して七枷は優秀だ。キャンセルも可能なので連続技に使っていってもOK。

●ジャンプ攻撃

大パンチが下方向に強く使い勝手がいい。

大キックは横方向に長いので遠目から使っていこう。

ふっとばし攻撃は斜め上に強いのでジャンプ防止つつ跳び込むのに便利な技である。


説明はないがぶっとばしのショルダーも強いぞ!!

一口情報：K.O.F.で選べる人数は29人。エディットは3654通りの選びかたがある。一日１種類選んでも、10年間遊べるというところがスゴい。



MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター



一見めちゃめちゃそうだからって敬遠しちゃいかん！アメコミがダメでもやらず嫌いはイカン！"思考するゲーム"の面白さを感じとれ!!

タッグバトルである。交代せよ！

タッグな闘い方指南

2人でタッグを組んで闘っているのだから、体力が減ってきてピンチになったらパートナーに交代する。プロレスといっしょだね。

担当：KAL

『マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター』（以下、「MSH VS」）は、チームバトル（タッグバトル）のゲームだ。ここをきちんと理解しているかどうかが、このゲームではすごく重要。次号からの本格攻略のまえに、このへんのところをきちっと予習しておこう。

体力が減ったら交代する！

あまりにも当たり前なことなのだが、これがプレイしていると興奮して結構忘れてしまいがち。このゲームでは減った体力を「交代」によって回復することができるので、体力ゲージを逐一チェックするのは重要なことなのだ。

交代して控えにいる間に回復できる量は、**「ダメージを受けて黄色いゲージが赤くなっている分」**がそうである。

このゲームの体力ゲージは普通は黄色。しかしダメージを受けると、黄色いゲージの最大値が減るのと同時に、そのうしろに赤いゲージが尾を引くようにして現れる。

"体力はあくまで黄色い部分"なので、この赤いゲージはもちろんダメージとして扱われるが、交代して控えにいる間は、黄色いゲージが少しづつ伸びていき、最終的には"赤い部分がすべて黄色くなる"のだ。

したがって、赤い部分が長ければ長いほど交代の必要性は増す。そのかわり回復にかかる時間も長くなっていくわけだ。



赤い部分が、控えにいる間に…、



少しづつ回復していく。重要。

どうやって交代すればいいの？

「とりあえず体力が減って赤くなったら、交代すればいいいんだな」ということまではわかった。しかし、うまい交代の仕方が分からずに、もたついている間にやられた、もしくは交代直後を狙われた、なんて経験が『X-MEN VS』のときにあったかもしれない。これからの人は、きっとそういう経験をすることとおもう。

しかし、はっきりいって、初めのうちは、「体力が減ったらヴァリアブルアタック（以下、Vアタック）」で十分だ。Vアタックはハイパーコンボゲージを消費せずにいつでも行える、スタンダードな交代方法。相手が中級者以上でこちらの交代を待っている、となればダメージを覚悟しなければならないが、そこまでいくとレベルの高い攻略にまで踏み込んでしまう。

「タッグバトル」というこのシリーズ特有のシステムに慣れるまでは、まずは交代時期を逃さないように自分（"目"）を訓練しよう。初回ではこれが最重要だ。出たっきり一度も帰ってこずに一人がやられた、なんてことは絶対に許されないぞ。



こんだけゲージが真っ赤だと、交代しないともったいない。

相手がもの凄い勢いで固めてきて、Vアタックで交代する暇さえあたえてくれない、となれば、ゲージが一つ必要だが、Vカウンターで交代しよう。これは「ストリートファイターZERO2」などにあったゼロカウンターと同じものだと考えればいい。ガード中に入力して、そのガードをキャンセルして交代するのだ。交代後に出る攻撃にはキャラ差があるため、"交代後に相棒（交代して出てきたキャラ）がダメージを受けた"なんてこともあるが、攻め込まれていてこのままではやられてしまうーという非常時には確実に役に立つ。



「うわー死ぬ〜!」。こんなときにはVカウンター！

とにかくはじめは、交代するということそのものを意識のなかに植え込んでいこう。

タッグバトルの奥深さにふれる!(次号から)

次号からは、交代しまくることの代償や安易なVアタックの危険性、チームのゲージ溜め能力&ゲージ使用の効率と交代時期の関係といった、本格的なタッグバトル攻略にはいっていくぞ。

天かけるヒーローたち!

HOW TO AERIAL RAVE

「エリアルかっこいいんだけど難しいしな〜」ってアナタ。その難しさがおもしろくなる秘訣をお教えしましょう。

担当:ギィ

エリアルスタート!

このシリーズの大きな魅力の一つであるエリアルレイヴ。

相手を浮かせてそれを追いかけてスーパージャンプ、次々と連続攻撃を決めていく格好よさはもちろんだが、何より自力で連続技を作り、1つ1つ決めていく「マニュアル感」とでもいうようなものがエリアルレイヴの魅力。

例えば、ワンコマンドで浮かせてエリアルレイヴが出てしまっては魅力が半減どころかそのほとんどが失われてしまう。



俺にもできたぜっ!ヒャッホー!

しかし、その「マニュアル感」があるからこそ初心者にとっては難しく、取っつきにくいのも事実。

そこで今回はエリアルレイヴを決める上での心構えとでもいおうか、簡単なものから難しいものへ、そして自分であれこれ試行錯誤できる考え方を身につけられるよう、説明していこう。

エリアルレイヴ 導入編

まず「エリアル始動技」ありき。インストにもキャラごとに書いてある、相手を浮かせることのできる通常技だ。

これを当てることができれば相手は高々と吹っ飛び、レバー上に入れるだけでキャンセルスーパージャンプで追いかけることができる。ちなみに空振りやガードではスーパージャンプはできないぞ。

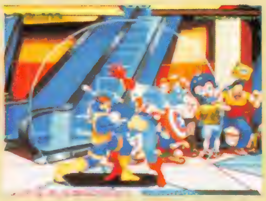
まずはここで「エリアル始動技→キャンセルスーパージャンプ」の後、1発でもいいから技(できれば小→中→大の3段)を当ててみよう。

この段階で失敗する理由は、

①スーパージャンプが遅い
②技を出すのが遅い
③技の選択が悪い

のいずれかだろう。

キャンセルスーパージャンプのタイミングは自由に遅らせることができてしまうので、


せっかくエリアル始動技を当てても、


スーパジャンプが遅かったり技を出すのが遅れるとだめ。

エリアル始動技ヒットと同時(ヒット前でもOK)にレバーを上に入れる癖を付けよう。

また、スーパージャンプする方向もポイント。真上に浮かせるものなら垂直で、斜め上に浮かせるものは斜め上にスーパージャンプで追いかけよう。

これでも当たらないのなら技を出すタイミングを変えてみるか、技そのものを変えてみよう。

エリアルレイヴ 基本編

スーパージャンプ中はせっかく6ボタンチェーンができるのだから、次は決められるところまで決めてみよう。

基本は小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ。

最後の大Ⓟは大ⓀでもOKだ。

ほとんどのキャラのエリアルレイヴの大Ⓟ、または大Ⓚは「エリアルフィニッシュ技」といい、相手を横や下にたたきつける効果を持っているので基本的には大Ⓟ→大Ⓚをつなげることはできない。


大攻撃はエリアルフィニッシュ。ダウン回避もされない。

この段階で重要なのはどの技を省くか、または当たりにくい技をどうやって当てるかという点。

例えばリュウの中Ⓟは相手を大きく浮かせてしまい、次の技につながらなくなってしまうので省かざるを得ない。


中Ⓟを2発とも当ててしまうと、


どう頑張っても次の技は当たらない。

当たりにくい技、極端に上方向や下方向に向いてしまっている技は位置関係によっては当たりにくくなってしまう。

また、エリアル始動技の当て方、相手キャラの体重などによっても普段は入る攻撃が入らなかったりということがある。

ここで重要なのが、**「原則としてすべてのエリアル中の攻撃は相手を少し浮かせる効果がある」**ということ。

もちろん先のリュウの中パンチのような例外もあるがここでは無視。

つまりは**手数を増やせば増やすほど相手は高く持ち上げられていくわけだ。**

チェーンの性質上手数を増やすのは無理だが、「目押し」であれば問題ない。小Ⓟの目押しが連続技になるキャラなら小Ⓟの回数で浮きの高さを調節することが可能だ。


小Ⓟ4発も当てりゃあそりゃあね、浮きすぎ。

相手の高さを調節する方法にはもう一つ方法がある。

技と技をつなぐタイミングを変えてやればいいのだ。

タイミングを心持ち遅くしてやれば相手を高く浮かせ、極端に上方向を向いている技を当てやすくなる。

逆に相手を浮かせたくないのならつなぎをできるだけ速くしてやればいい。


こっちが最短でつないだ場合で、


こっちがちょっと遅らせた場合。一目瞭然。

この辺の考え方がわかればいろいろと試行錯誤できて、エリアルレイヴがよりいっそうおもしろくなってくるぞ。

エリアルレイヴ 実践編

さてエリアルレイヴ基本編までが理解できれば後はいろいろ応用してみるだけ。

●キャンセル必殺技につないでみる

空中で出せる必殺技があるなら中攻撃から(エリアル中の大攻撃にはキャンセルがかからない)キャンセルで必殺技につないでみよう。もちろんハイパーコンボでもOKだ。

威力は高いが相手がダウンしないものが多いのが難。

●空中投げにつないでみる

小攻撃、または中攻撃の後、こちらが先に動けるようなら空中投げを狙ってみよう。ものによっては投げ抜けすら困難な場合もある。

目押し小Pや、チェーンタイミングによる高さ調節が非常に重要だぞ。

これ以外にも2段ジャンプやチェーン+目押しで手数を増やす方法。「エリアルフィニッシュの後の拾い直し」などまだまだエリアルは奥が深い。いろいろ考えて、あれこれ試してエリアルレイヴを楽しみ倒そう。

5つのチェーンを使いこなせ

タイプ別 チェーンコンボの基礎知識

実は意外と変更されている各キャラのチェーン。MSH VS. SF固有の特性も覚えておこう。

担当：ギィ

ヒーローのチェーン

もはやカプコンの格闘には欠かせないものとなったチェーンコンボ。当然このゲームにもチェーンコンボは存在するが「ヴァンパイア」シリーズや「ストZERO」シリーズのそれらと、マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイターのチェーンコンボとは大きく性質が異なる。

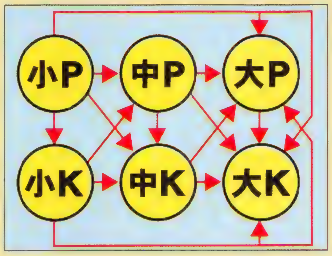
前作、X-MEN VSストリートファイターをやっていた人も、シュマゴラス、ブラックハートという特殊なチェーンを持つキャラが加わり、多くのキャラでチェーンのつなぎが変わってもいるので今の内にもう一度、復習しておこう。

各キャラのチェーンコンボは表にまとめてある。「空中」の項はノーマルジャンプ時の、「SJ」の項はスーパージャンプ(エリアルレイヴ)時のチェーンコンボだ。

以下にそのタイプがどういった性質のものかを説明していこう。

●6ボタンチェーン

いわゆる「ヴァンパイアハンター」チェーン。

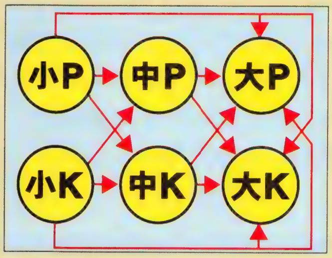


最大、「小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ」の順で6つの技をつなぐことができる。

もちろん、どこから始めても、途中を飛ばしてもかまわないが技の順番が入れ替わることはない。

●3ボタンチェーン

初代「ヴァンパイア」と同じタイプのチェーン。



パンチ、キックの区別なく、「小→中→大」の順で最大3つの技をつなぐことができる。

前作で空中チェーンが6ボタンチェーンだったキャラはすべてこの3ボタンチェーンに変更されている。

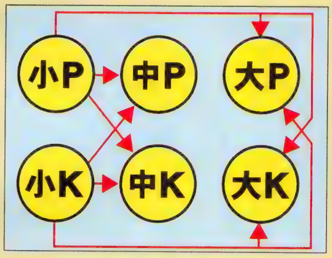
また、リュウ、ケン、豪鬼の地上チェーンも6ボタンチェーンからこの3ボタンチェーンに変更されているので注意しよう。



新たに3ボタンチェーンに。中攻撃から旋風脚はできない。

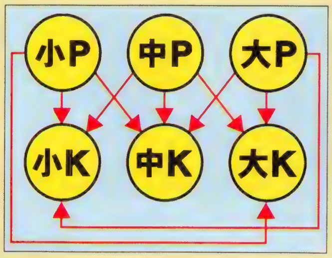
●2ボタンチェーン

パンチ、キックの区別なく、「小→中」または「小→大」で最大2つの技をつなぐことができる。



●Ⓟ→Ⓚチェーン

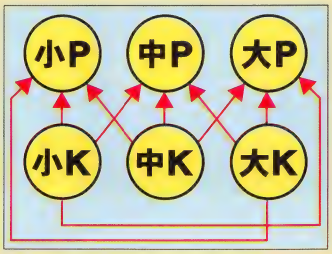
このタイプはシュマゴラス専用、小、中、大の区別なく、「Ⓟ→Ⓚ」で最大2つの技をつなぐことができる。



大Ⓟ→大Ⓚといったチェーンはもちろん、大Ⓟ→小ⓀのようにⓅ→Ⓚのつなぎになってさえいれば、大攻撃から小攻撃にさかのぼることも可能。

●Ⓚ→Ⓟチェーン

このタイプはブラックハート専用、やはり、「Ⓚ→Ⓟ」のつなぎでさえあれば無条件で最大2つの技をつなぐことができる。もっとも変なタイプ。



●チェーンなし

説明の必要はないね。このタイプは今回、ダルシム、ザンギエフ、ダンの2人。ただしダルシムは空中チェーンなら可能。



新たなチェーンなしお友達ダン。「友情おおうっ！」

チェーンコンボのタイプ

	地上	空中	SJ
サイクロップス	6	3	6
キャプテンアメリカ	6	3	6
ハルク	2	3	6
ウルヴァリン	6	3	6
スパイダーマン	6	3	6
オメガレッド	3	3	6
シュマゴラス	Ⓟ→Ⓚ	Ⓟ→Ⓚ	6
ブラックハート	Ⓚ→Ⓟ	Ⓚ→Ⓟ	6
憲磨呂	3	3	6
リュウ	3	3	6
ケン	3	3	6
春麗	6	3	6
ダルシム	×	3	6
ザンギエフ	×	×	3
ベガ	2	3	3
豪鬼	3	3	6
さくら	3	3	6
ダン	×	×	6

また、特殊なものに、サイクロップスの大Ⓚ→大Ⓚ、キャプテンの中Ⓚ→中Ⓚなど特殊な技もある。これらはチェーンコンボではないので空振りでも出すことができるが、チェーンコンボの中に組み込むことも可能だ。

チェーンの特性

最後にこのゲームにおけるチェーンコンボの基本特性を説明しよう。

①ヒットまたはガードさせないと次の技が出ない

これは常識といえば常識。

②キャンセルがかかる

すべての技（特殊入力技除く）にキャンセルのかかるこのゲーム。当然チェーンについでも、そのどこからでもキャンセルをかけて必殺技を出すことができる。

③任意のタイミングでチェーンが可能。

攻撃が相手に当たって以降なら、チェーンのタイミングを自由に遅らせることができる。逆に言えば同じチェーンでもボタンを押すタイミング次第で連続技になったりならなかったりしてしまう。逆にこの遅らせたチェーンを利用することもできるぞ。



ついに時は来た!
オメガレッド

色々と攻撃を組み立てるためには、まずは知識が必要だ。そこから自分のオリジナルへと発展させよう

担当：ワイルダーＫＥＩ

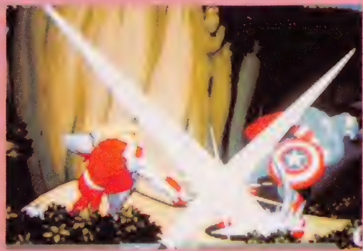
君はどこまで使いこなせるか!?

X-MENのときに使っていた人ならだいたいわかるとは思うが、ここで、初めて使ってみようという人のために、オメガレッドというキャラがどういうキャラなのかを説明しよう。

まずは、通常技から説明しよう。オメガレッドのエリアル始動技は立ち中Ⓟなのだが、この立ち中Ⓟ、実は凄くリーチがあり、多少相手との間合いが離れていても届いてしまうのだ。ゆえに、小足払い→立ち中Ⓟとつなげても、不発してしまうということがない。これは素晴らしい。

リーチがあるといえば、立ち大Ⓟ、しゃがみ大Ⓟ、立ち大Ⓚもそう。立ち大Ⓟは上から下に向けて「バシーン!」と叩きつける技。ムチでしばく快感に飢えている人にはとてつもなくお薦めだ。しゃがみ大Ⓟは、ムチを手の先っぽのほうで高速回転させて攻撃する多段ヒット系の技。多段とはいっても、2ヒットまでしかしない。当てると間合いが開いてしまうためだ。

そして、さり気なく書き換えられているのが立ち中Ⓚ。

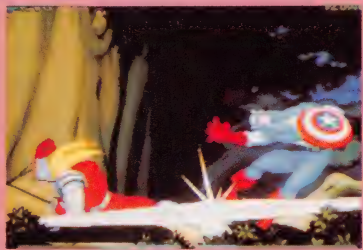


ああ…、

以前はもうちょっとだけ足が長く、斜め上方へ突き出す蹴りだった。なんか可愛らしくなってしまった。特に尻が…。

しゃがみ中キックは足払い系の技だが、相手を転ばすことはできない。というより、オメガレッドには、通常技で相手をダウンさせることのできる技は持っていない。ここで、「何～!ダウンさせる技がねぇだぁ!」などと思ってはいけない。逆に、ダウンしてしまうと非常に困る。なぜならば、中足払いにキャンセルをかけてカーボナディウムコイルを出したときに、相手が中足払いで転んでしまったら当たらないではないか。連携攻撃をバシバシ組み立てていくためには、相手にダウンされるとちょっと空回りしてしまうのである。これはこれでOKなのだ。

お次は大Ⓚ。リーチに関しては、まるで問題にならない



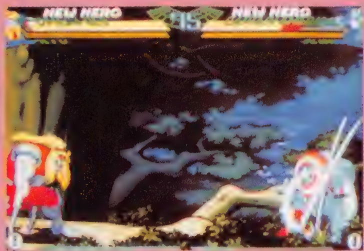
気がつけばリーチもある中足払い。

くらい長い。ちょっとくらい相手との間合いが離れていても、「それがどうした!」である。しゃがみ大Ⓚは、オメガレッドが持つ通常技の中では、一番特殊な技だ。地面にムチをぶっ刺し、そして違う場所で、今度はムチを突き上げるというものだ。特殊というのはこれだけではない。レバーの入力した方向によって、突き出す場所を変えることができるのである。

そのレバーの入力方向は全部で3方向。しゃがみガード方向で自分の目の前…つまり、近距離で出すことができ、斜め前下へ入力すると遠い位置に出すことができる。その距離は、画面端から端まで届いてしまうくらいだ。レバーを真下に入れた場合は、ちょうど他の2つの中間位置になる。



これがしゃがみガード方向入力の大Ⓚ。



で、こっちが斜め前下入力の大Ⓚだ。

ジャンプ攻撃はどうでしょう?

オメガレッドでジャンプ攻撃が際立っている技といったら、やはり大Ⓟ。狂ったようにムチを振り回し、この大Ⓟだけで、かなりヒット数がある。エリアルで当てた場合は、もちろん全弾当てるまで相手を下に叩きつけるということはない。それに、いつでも好きなときにキャンセルをかけて必殺技を出すことが可能である。



これが心地いいんだな。

縛って吸い取る! そしてぽい捨てだ

ここから、必殺技の説明をしていこう。まずは、カーボナディウムコイル（以下Cコイルと略す）からいってみよう。この技は、相手にムチを投げつけて、ヒットすると縛りつけることができる。

その投げつける方向は押すボタンによって違い、小だと水平に、中なら斜め上方へ、大ならば真上にムチを投げる。空中からの場合は、小は地上にいたときと同じく水平に、中は斜め下へ、大なら真下に投げるようになっている。

ヒットしたときのダメージは全然たいしたことはないのだが、ヒットしたあとにⓅボタンを連打することによって相手の体力を奪うことのできるデスファクターへと変化する。ボタンを連打するとしないとでは吸い取れる量が違うので、ヒットしたら必ずボタンを連打するようにしよう。

また、Ⓟボタンではなく、Ⓚボタンを連打すれば、スーパーコンボゲージを吸い取るエナジードレインとなる。ちなみに、デスファクターもエナジードレインも、吸い取って減らした分は自分のものにできる。

さらに、吸い取っただけではすまないのが、Cコイル。吸い取ったあとは、上空に放り投げることもできるし、地面に叩きつけることだってできるのだ。上空に放り投げる方向は、レバーを入力した方向によって決まる。真上に投げたければレバーを真上に入れればいいし、横に投げたければ横にレバーを入れてⓅボタンを押せばいい。もちろん、斜め上に投げることだって可能だ。



ヒットしたら吸って…、



そして放り投げる!

●地面に叩きつけるにはどうするか？

地面に叩きつけるには、まず相手にCコイルをヒットさせたときに、レバーを下方向に入れてボタンを押せばいいだけだ。が、このときに相手との間合いが離れていると、2回連続で叩きつけることができるのだ。2回叩きつけるためには幾つか条件があり、第一に相手との距離が離れていること、第二にデスファクターやエナジードレインを行わないことだ。一応デスファクターへと派生しても叩きつけることはできるが、この場合は1回までである。さすがに、吸ってから2回叩きつけるというのは贅沢のようだ。


これだけ間合いが離れていれば2回叩きつけられる。

肝心の叩きつけるために行うコマンドは、レバーを下に入れてⓅボタンを連打するだけ。そうすると左右に叩きつける。同じ場所に2回叩きつける場合は、斜め下方向にレバーを入れて、同じくⓅボタンを連打すればいいだけだ。

ちなみに、Cコイルは出したあとにボタンを押すことによって（連打しなくていい）、ムチを引っ込めることができる。例えば、真横にムチを出してはみたけどジャンプでかわされてしまった…そんなときにボタンをもう一回押せば、伸びきらないうちに戻すことができる。

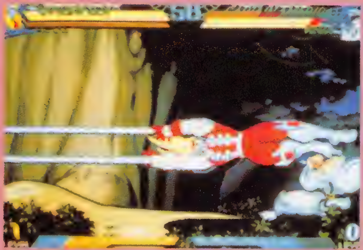
疾風オメガストライク！

オメガストライクも、かなり面白い技の一つ。この技も、押すボタンによって伸びる方向が違う。ボタンによる方向の違いは、地上にいるときに出すCコイルと同じだ。

オメガストライクも途中でコマンドを入力することによって、戻したり切り離したりすることが可能なのだ。技を出した場所に戻るときは、レバーをガード方向に入れてⓀボタンをおせばいい。進んでいる途中で切り離したい場合は、レバーを下方向にいれてボタンを押せばいいのだ。

相手にガードされてもそこで終わりというわけではないので、そこから戻ったり貫通したりすることもできたりする。が、進んでいられる時間にも限界があるので、戻りたいときは早めに戻すようにしよう。敢えて限界に挑戦するのもいいけどね。

ちなみに、オメガストライクのスピードはかなり速いぞ。


ここまで進んでも…、

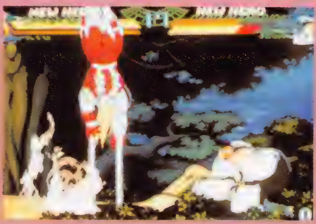

戻ることができる。

こう組み立てるのさ！

切り離したり戻したり引っ込ませたりすることができる…とはいっても、初めてプレイする人にとっては何がなんだかわからない。そこで、一つだけ連携攻撃を紹介しよう。

●中足払い→切り離し→大オメガストライク→切り離し→ジャンプ中キック→中Cコイル中足払い→立ち大キック→小オメガストライク

これは、ごく通常の連携攻撃のパターンだ。わかりにくいのは切り離しの部分だと思うので、これは写真にしておく。そのうちに、相手のアドバンシングガードを考慮に入れた連携も、考えておかねばならないだろう。


中足払いにキャンセルをかけて上昇。


そこですかさず切って…、


ジャンプ攻撃を当てるのだ！

空中ダッシュをどこまで使いこなせるか

オメガレッドの空中ダッシュは、スピードこそ速くはないものの、ダッシュしている最中にレバーをすぐ後ろへいれればガードをすることもできるし、止まることもできる。この性能を無駄にするわけにはいかない。スーパージャンプから空中ダッシュをして相手を跳び越すと、振り返って攻撃する性質がある（普通のジャンプからだと振り返らない）。一応地上から低い位置でも空中ダッシュをすることはできるので、相手を跳び越えてから技を出すか出さないかで、相手のガード方向を惑わせることができる。

地上技からは連続技としてつながらないCコイルも、ジャンプ攻撃からなら連続ヒットにすることができる。


スーパージャンプから空中ダッシュをすれば…、


相手を跳び越しても振り向いてくれるので、技を当てられる。

君たちの手で色々と連携を！

さきほど紹介した連携攻撃は、まだまだほんの一部。他にも色々組み合わせを変えることができるので、各自で連携を作ってみるといいだろう。

それでは…。

春風脚で固めろ!
SF さくら



相手をチェーンや春風脚でうまく固めて連続技を狙え!

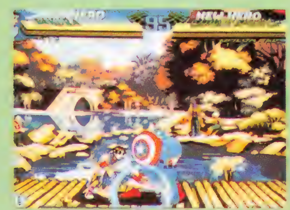
担当：伊勢猫

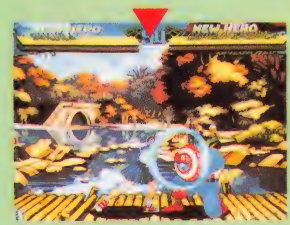
さくらはどちらかといえば立ち大Ⓚなどの長いリーチを生かしつつ、小攻撃や春風脚で固めて連続技を狙っていく地上戦重視のキャラ。マーヴルVSにおいてもこの基本自体は変わらないものの、変更された必殺技やダッシュをうまく使っていくことでより一層のバリエーションを増やしていくことはできる。

そこで今回は、ZERO2からの変更点を踏まえた上で、これらの新しい要素の使い方をくわしく説明していこう。

チェーンから春風脚で固める

さくらといえば、しゃがみ小Ⓚを数回出しておいてから


しゃがみ小Ⓚからチェーンをスタートしていって…、


立ち中Ⓚ→大Ⓟへと繋いでいくことができるので…、


ガードされているなら小春風脚、ヒットなら咲桜拳でいこう。

…といったようにしゃがみ小Ⓚが攻撃の起点としてあったが、マーヴルVSではしゃがみ小Ⓚが連続ヒットしない上に、相手に割り込みをかけられてしまうようになってしまっている…。

そこで連続小キックの代わりに使っていくことになるのがしゃがみ小Ⓚ→中Ⓚのチェーンコンボ。基本的にさくらのチェーンは3ボタンとなっていて、空中、地上、ダッシュとスーパージャンプ中以外はすべて3ボタンチェーン。しかも、そのすべての攻撃に必殺技によるキャンセルをかけることが可能。当然、春風脚などでキャンセルをかけられるので問題はない。

ちなみにおすすめはしゃがみ小Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓟのチェーンで、ガードされているようならキャンセル小春風脚を出していけば、ちょうど反撃を受けない間合いで固めを継続していくことができ、相手にヒットしているようならそのままキャンセル咲桜拳へと繋げていくことができる。


めりこみ気味にガードさせてしまうと…反撃確定だぞ!

ただし、相手を画面端へと追い込んだ状況などで春風脚をめり込ませるようにしてガードさせてしまうと相変わらず反撃を受けてしまうので要注意。画面端などではガード後に距離が離れる空中春風脚とで、うまく使い分けていくことが必要になってくる。

また、しゃがみガード安定君を崩すのにお世話になる中段判定のフラワーキック（レバー前入れ中キック）へとチェーンで繋げた場合のみ、今まで通りにキャンセルをかけたり大攻撃へと繋げることはできないが、フラワーキック単体で相手に2ヒットしてくれるようになっている。

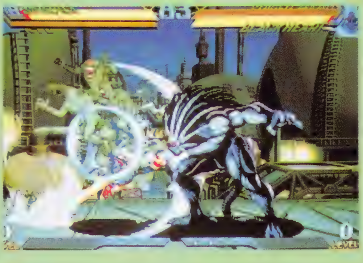
やっぱり連続技専用?

ZERO2時代から大きく必殺技の性能的な部分が変更されたことによって、咲桜拳と波動拳といった2つの使いどころが大きく変わってくる。

前者の咲桜拳はもともと対空技としての性能自体よりは連続技専用的な印象が強かったが、マーヴルVSでは完全な突進技として生まれ変わっている。具体的には攻撃ボタンによって突進する距離が違い、相手にヒットした時点で昇龍拳モーションへと移行、ガードされた場合は後方へと跳ね返ってくる。

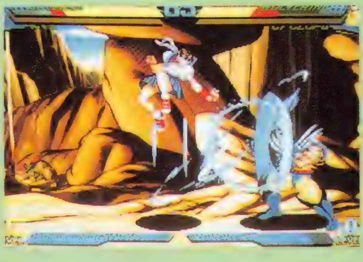
じゃあ連発OKか?というと、跳ね返った後は反撃を受けてしまうスキが実はある。このため、決して連発していいわけではないが相手の割り込みを潰したり、逆に割り込み技や反撃技としては非常に使い勝手がいい。

これ以外の使い方として最も有効かつ実用的なのは、飛び道具で牽制された場合がそれ。先読みであればジャンプから跳び込み攻撃を狙ってもいいが、中間間合いでの牽制に対しては攻撃を見てから小、


基本は小咲桜拳で近づいていくようにして使っていこう。

中咲桜拳で飛び道具を打ち消しつつ相手との間合いを詰めていくことが可能。

ただし、空中咲桜拳では飛び道具を打ち消すことはできず、地上であってもスパイダーマンのウェブボールやシュマゴラスの目玉には捕まってしまい、キャプテン・アメリカのシールドスラッシュは突


立ちから↓↙←↖+Ⓟ入力でSJキャンセル空中波動が出る。

進をやめて上へと跳ねてしまうので要注意。その代わりといってはなんだが、ブラックハートの大攻撃の小悪魔などは押し返されることなく、一方的に打ち勝てるぞ!

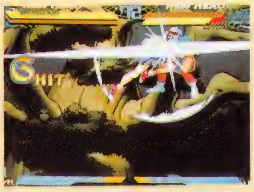
さて、後者の波動拳については対空技とはいえ、攻撃後の硬直がかなり長いために追い打ちをかけたりといったことはできない。このため、しゃがみ大Ⓟで返せない跳び込み攻撃やスーパージャンプに対して使っていく補助的な使い方をしていくことになるが、斜め下への空中波動拳はスーパージャンプキャンセルから使ったりと使い道は色々とありそうなので、今後の研究次第といったところか…。

ちなみに通常ジャンプからの空中波動拳後の下降中に空中咲桜拳を出すことも一応はできるので覚えておこう。

エリアルは中咲桜拳で安定

さくらの場合、エリアル始動技のしゃがみ大Ⓟがダッシュチェーンからでも非常に繋がりづらいため、狙っていける機会は意外と少ない…。とはいえ、基本のSJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚから各種の必殺技へと繋げることができるので、跳び込んできた相手をしゃがみ大パンチで撃ち落とした後などはきちんとエリアルへと繋いでダメージを与えていきたいところ。


小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚの基本エリアルから…、


キャンセル中咲桜拳が安定して繋がってくれるぞ!

さて、エリアルから繋いでいく必殺技では空中咲桜拳がおすすめで、出の遅い大咲桜拳は繋がらないものの中咲桜拳であれば安定して連続ヒットしてくれる。また、ダッシュしゃがみ小Ⓚ→大Ⓟのヒット後や、浮きの低いキャラに対しては途中の中Ⓟを省いてSJ小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→中咲桜拳とすることでやはり安定させていくことができる。

人間一度は主役になるんだよ

憲磨呂



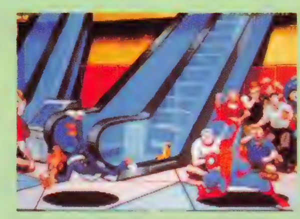
リーチの短さを
何で補うか、
これからも課題は多い。

担当：借金

バナナの皮でヒーローに挑め！

憲磨呂の大Ⓚはエリアル開始技である。と同時にいわなければならないことがある。よーく見てみると…あれっ、なんか飛ばしているぞ。

何を飛ばしているんだ？通学用の帽子かな。いや違う、飛ばしているんじゃない。思いっきり滑って転んでるだけだぞオイ。一体どうなってんだ？？？



転んで倒れる際にバナナを投げつけている。

よく見ると…？バナナの皮…なのか？こ、こんなマヌケな攻撃…いや、一応いいように解釈してみよう。憲磨呂の大Ⓚは、

●バナナの皮に滑って転ぶ際、相手に向かってバナナの皮を蹴り飛ばす技

こんな感じかな。実際は勝手に飛んでるだけだろうけどね。んで、このバナナだけど、技というだけあってもちろん攻撃判定がある。

攻撃力が発生するのは飛んでいったバナナが地面に着いてから消えるまでの一定時間だけ。飛んでいる間には攻撃力がないことに注意しよう。

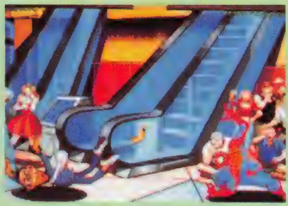
バナナの皮が地面に落ちた後は攻撃力があるとはいえ、飛んでいる間にないんじゃあ跳び込まれてボコボコになっちゃうよー。と普通なら考えられるところだけど、憲磨呂が滑って転んでいる間はどこでも空キャンセルをかけることができるのだ。だから、

●中距離で滑る→相手が跳んでくる→グレートファイティングジャンプ（以下GFジャンプ）で迎撃→やったね

となるかもしくは、

●中距離で滑る→賢い相手は跳んでこない→ならばスーパーファンタスティックトレジャー（以下SFトレジャー）で牽制→うん、いい攻めだ

ってな具合になるというわけ。「空キャンセルをかけられる技」というのがポイント高かったね。



大Ⓚを出したときには空キャンセルの準備をしておく。



牽制するならトレジャーを、相手が跳んできたら顔で跳べ。

大Ⓚが空キャンセルかけられる技だからといって毎回必殺技を出す必要はない。相手が何をしようとしたにしろ、バナナの皮をくらってくれれば滑る（ダウンする）からである。

ダウンするということは、相手にヒットしたときは相手がダウン回避しないかぎりやられ判定を持ったまま寝ている、と考えることができる。つまり、追い打ち可能。

●バナナヒット→ダッシュ下小Ⓚ→大Ⓚ→エリアルへ

と連続技をたたき込むことができるわけだ。あくまで相手がダウン回避しなかったらということになるが様子を見る価値も大いにあるといえる。大Ⓚの後にダッシュで攻める行動も混ぜていこう。

ちょっと迷惑？皮が邪魔になるとき

大Ⓚ（バナナ）を出したときに相手が動かなかったので少し出方をうかがいつつ待ってみた。バナナの皮が地面に着いたがお互いまだ動かず。じゃあ行動を起こそうかな。

このような状況はこれから何度もあるだろう。このときバナナの皮は、幸運をもたらすこともあれば迷惑をかけることもあったりする。

バナナの皮が地面に着いたとき、攻撃力を持っているのだがその対象が2人いるのである。えっ…2人？タッグバトルだから4人いるけど画面には相手と憲磨呂本人しかいないよなぁ、ってことはまさか……。

そのまさかである。バナナの皮は、実は憲磨呂もくらうことができるのだ。

両者がくらう可能性がある技…まあ注意すればいいだけだから問題ないでしょう。考えがちだが、そうでもない。

問題は自分がくらえることではなく、両者に攻撃力を持っていることなのだ。つまり後退しようと思ってレバーを後ろに入れても、目の前に攻撃が存在するため2人共後ろにいくことはできずにガードをとってしまう。攻めるときには相手がさがれないのを利用して行動を取ることができるが、逆も真なり。相手の攻めを受け流せないこともある。だからとっさのときにはイヤな思いをしてしまうかも。有効に利用できるように今から慣らしておくといいだろう。



そろそろ交代。入力の際にバナナが出たけどまいっか。



交代したときの攻撃ヒット。うまく交代できたぜ。

エリアルレイヴを決める

攻め込んでいくときに攻撃がヒットしたなら効率よくダメージを頂戴したい。憲磨呂の地上必殺技でダメージを求めるならローリングパワフルアームズ。しゃがみ小Ⓚ→中Ⓟから決めたりするといい。エリアルを狙うならチェーンにしゃがみ中Ⓟを使おう。

しゃがみ中Ⓟは相手を引き寄せてくる性質を持っているので、距離が離れているときにもエリアル開始技の大Ⓚにつなげることができる。しゃがみ中Ⓟを当てた後の相手は空中に浮いているので、相手のモーションによって大Ⓚを押すタイミングは変わるが、徐々に慣れていこう。またバナナがヒットしたときの追い打ちとしてエリアルを仕掛けるなら、前述した通りしゃがみ小Ⓚ→大Ⓚとしゃがみ中Ⓟを省いて入力したほうが安定する。覚えておこう。

エリアルで相手を浮かした後は必殺技につなぐか、大攻撃でしめるか選択が難しい。空中SFトレジャーにつなぐと相手は空中でやられ時間が回復するので、その後の攻防が難しい。安全に攻めるなら大攻撃でたたきつけよう。



？？あれ、なんでバナナが？ってなこともあるのよ。



しゃがみ中Ⓟは相手を引き寄せてくれるので、



大Ⓚにつなげやすい。エリアルを狙うときは役に立つ。



大暴れしたいなら、キャップに頼め!

キャプテンアメリカ

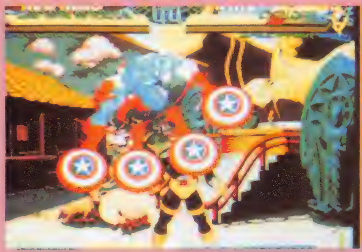
リーチはあるしパワーもあるし必殺技も揃ってるし、さすがキャップ、準備は万全!ってとこ?

担当:KAL

一見するとサイクロップス(サイク)と同類の、パワー・スピード・万能性を兼ね備えたマッチョキャラという印象を受けるキャプテンアメリカ(以下、キャップ)。

確かにサイクと似ているといえば似ているが、同じ万能マッチョキャラでも、あちらはビームを使った超遠距離戦とスピードを生かしたラッシュが得意。ピンポイントで相手を追いつめていく。

対してキャップは、その図体のデカさと手にしたシールドのおかげで、広範囲をカバーする通常技が強力だ。飛び道具ももってはいるが、シールドを投げるため連続使用は不可。ビームのように鋭くはない。動きもサイクと比べると重く、スピードでは1歩譲るかたちになる。したがってサイクが「パワー+ラッシュ型」とすると、キャップは「パワー+広範囲カバー型」ということになるだろうか。



ジャンプ大Ⓟの広域カバー性能の高さ!!

必殺技解説ひととおり揃ってます

☆シールドスラッシュ

手にしたシールドを投げつける飛び道具。モーションが長く発射までに時間がかかるが、押したボタンによって投げる角度を選択できる。小は地面すれすれを一直線に正面へ飛ばす。中は肩くらいの高さをやはり正面へ。大は斜め上へ飛ばす。また空中からも投げることができ、この場合、小は斜め下へ。中は真横(正面)へ。大は斜め上へ投げる。

この技、なにぶんシールドを投げてしまっているので、発射後に大きく跳ね返ってくるところをうまくキャッチしないと、〝素手で闘うことになる〟ので注意が必要だ。キャッチし損ねたシールドは、地面に落ちているのでいつでも拾うことができるが、それまでは各技がパワーダウンしてしまう。リーチが長く広範囲をカバーしているはずの通常技は、著しく有効範囲がせまくなり、必殺技は性質が変化する。

そういったわけなので、投げるときにはそれなりの覚悟が必要な飛び道具、それがシールドスラッシュだ。



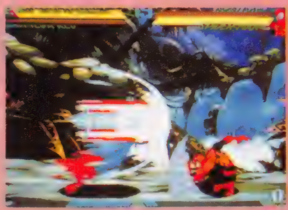
空中から出すと、出が凄く速くていい感じ。

☆スターズ&ストライプス

対空必殺技。無敵時間はほとんどないが、この技の特筆すべき点は、その攻撃力発生の早さだ。前方への判定も強く、相手の足払いなどに合わせるように使っていくと強力だ。シールドがないときは多段ヒット技となり、相打ちすると損。

☆チャージングスター

前方へまっすぐ体当たりをする突進攻撃技。シールドがある状態だと、飛び道具を打ち消しつつ進む。出は少し遅め。



側転と合わせて、固めに使っていきたいチャージングスター。

☆側転

正確には必殺技ではないが、↑↗→↘↓+P(1P側時)で出るこの技は、上半身無敵で前方へ移動することができる。終わりぎわに隙が存在する、投げをくらうなど欠点もあるが、瞬間的に無敵になれる、〝相手キャラを素通りすることができる〟といった、ほかの技にはない特性が魅力的だ。

☆ファイナルジャスティス

ハイパーコンボ。ポーズをとったあと体当たりで突進し、これがヒットすると乱舞状態になる。出るまでが遅いが、ガードされてもスキがないので気軽にだせる。



やっぱキャップといえばこのポーズ!大Ⓚなどから連続技になるぞ。

☆ハイパーチャージングスター

ヒット数、演出が派手にパワーアップしたチャージングスター。

☆ハイパースターズ&ストライプス

キャップ版昇龍裂破だ。瞬間的な横方向への移動量はかなりのもの。

●2段ジャンプ

キャップはほかに、空中でもう1回ジャンプできる2段ジャンプの能力をもっている。ジャンプ大Ⓟが強力なだけに、うまく使いこなしたい。



盾あり時の大Ⓟ。危ないって、振り回すなよ!

▼



盾なし時の大Ⓟ。つしゃあ!全然怖くねえ。って感じだ。

大Ⓟで大暴れ!?

冒頭でも述べたように、J大Ⓟ、立ち大Ⓟが、有効範囲が広く、振り回しているだけで危険だ(相手にとって)。見た目どおりにパワーもあるので、少し離れたところから「シールド振り回し」「ダッシュ攻撃&チャージングスター」「側転」などでプレッシャーをあたえていく、わりと強引な戦法が得意だ。サイクのように小回りの利くねちっこいラッシュは得意ではないので、真正面からのぶつかり合いで勝負することになりそうだ。

地上での技が充実しているぶん、エリアルレイヴは無理して狙っていく必要はあまりない。初めのうちはジャンプ攻撃と突進攻撃(ダッシュ攻撃)で、普通の格闘ゲームのように闘っていくといいだろう。ゲージ関係は、大P、必殺技で暴れているうちにそこそこ溜まるし、溜まったら溜まったで隙のないファイナルジャスティス、飛び道具を貫通していくハイパーチャージングスター、攻撃力発生の速いスターズ&ストライプスがV・カウンターであるなど、使い道には困らなさそうだ。相棒候補としても優秀?!



ミスティックステアについて

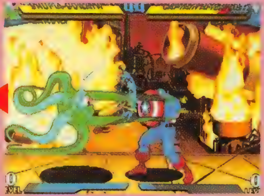
ミスティックステアはタメ技ということもあり、中間間合いの牽制で何気なく出す、というよりは通常技の固めで最後の締めに使ってガードさせていくのが主な使い方になる。

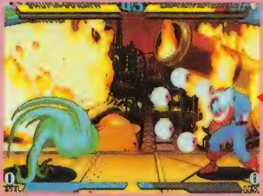
この技、相手にガードさせた場合は普通の飛び道具と同じように、削ることができる。

ちょっと変わっているのがHIT した場合。HITすると目玉が相手キャラにくっついて、一定時間後に爆発してダメージを与えるようになっているのだが、これがちと問題あり。

目玉がくっついた時点ではノーダメージなうえ、シュマゴラス本体がダメージを受けると目玉が消えてしまうし、交代で逃げられた場合もノーダメージ。

相手に目玉がくっついている間は、次の目玉を撃つことができないという点にも要注意。


通常技の固めから…、


キャンセルで出してガードさせるのが主目的

ミスティックスマッシュについて

ミスティックスマッシュは、シュマゴラス本体が体を丸めて跳ねていく突進技。小、中、大で跳ねる距離が変わる。空中で出すこともできる。

ミスティックステアと同じくタメ系の技となっているが、ガードされるとスキがでかいので使いどころが難しい。

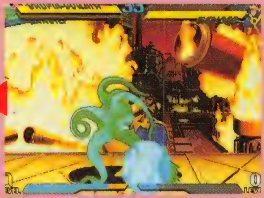
初めのうちは無理して使わなくてもいいだろう。とりあえずミスティックステアのほうが重要だ。

ディバイタリゼーションを使おう

コマンド投げのディバイタリゼーションは、立ち小キック等の小技を当ててから（HIT、ガード問わず）狙っていこう。要するに単なる当て投げなのだが、これがまた異様にスムーズでとても決まりやすい。

ディバイタリゼーションの入力はかなり早めでOK。この手の当て投げ連携には珍しく、小技の戻りをキャンセルしても、ちゃんと摑めるのだ。

あまりにもキャンセルタイミングが早すぎるとスカってしまう場合もあり得るが、普通に素早くディバイタリゼーション入力をしている分にはまず大丈夫だ。


小技をガードさせて…、


ディバイタリゼーション！

カオスディメンションについて

カオスディメンションは、コマンド入力するとシュマゴラスが一定時間変身し、中 or 大のボタンで触手をのばして相手を摑めるようになる、という技。この触手部分はもちろんガード不能。3ゲージ消費技ではあるものの、見事相手を摑むことに成功すれば、ゲージ半分の大ダメージを与えるシュマゴラス最後の切り札だ。

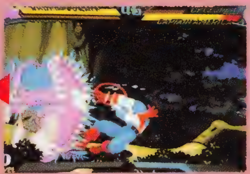
ただ、うまい相手に対しては、なんとなく変身して襲いかかっても、そう簡単に摑めないだろう。3ゲージ全てを使ってしまう技なのだから、少しでも高い確率で相手を摑む方法を考えたいところだ。

変身モーションの秘密そして…

カオスディメンション発動時の変身モーションには攻撃力があることは前回お伝えしたとうりだが、この変身モーションの攻撃判定はなんと、しゃがみガードできないことが発覚！

さらに変身モーションをくらって吹っ飛んでいる相手をうまくジャンプで追いかけると、カオスディメンションを連続で決めることもできるのだ！

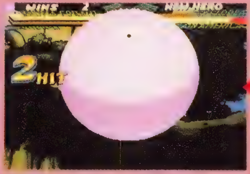
変身モーションの攻撃判定はそんなに大きくないので、かなり近い間合いでないと当たらない。いつもいつもこういう狙い方ができるわけではないが、ただなんとなく変身して摑みにいくよりはぜんぜんよいと思う。これ以外の確定状況も探してみよう。


変身モーションは中段攻撃だ！


浮かした相手をジャンプで追いかけて…、



空中でぴとっとつかむ。あっ！2HITだ！回避不能だ！



確定カオスディメンジョン！

カオススプリットについて

コマンドを入力すると無敵の分身がつき、本体と一緒に攻撃してくれる。本体が相手の攻撃をくらったり、一定時間（タイマーで10くらい）経つと消えてしまう。分身は常に本体より前にでて攻撃してくれる。

現段階では、この技を使うくらいならゲージを温存して、カオスディメンションに回すべきだと思うが…。


有効な場面はあるのだろうか？

下段からエリアル

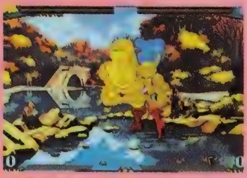
シュマゴラスの地上チェーンは、パンチ→キック方向への2段チェーンとなっている。

エリアルスタート技は立ち中キックなので、とりあえずはダッシュから立ち小パンチ→立ち中キックという連続技でエリアルにいくのを覚えたい。

で、余裕があったら、しゃがみ小キックから目押しで立ち小パンチ→立ち中キックへつなげられるようになりたい。やっぱり、下段からエリアルへいけるのはでかい。

恐怖のキック投げ

シュマゴラスの中 or 大キックボタン投げは、相手の体力を吸収してダメージを与えつつ自分の体力を回復する、というとんでもない投げである。空中でも摑めるので、エリアルの締めに使うのもいい。


相手の体力を吸い取る！

MSH デーモン、ゾンビを酷使せよ ブラックハート

できなくなったことも多いができるようになったことも多い。ゾンビとインフェルノ、ジャッジメントディが強い。

担当：ギィ

デーモンとゾンビ

ブラックハートを扱う上でまず知っておきたいのが、大Ⓟで出る翼の生えた赤い魔物「デーモン」と、大Ⓚで出る緑の魔物「ゾンビ」の性質である。


こいつがデーモン、体力を吸い取り続ける。

デーモンは相手に取り付いている間、相手の体力を奪い続けるが、ガードや移動、攻撃などの行動には影響は及ぼさない。レバガチャによってふりほどくことができる。

ゾンビは相手に取り付いている間、相手の行動のいっさいを封じる。これもまたレバガチャによってふりほどくことができる。


こいつがゾンビ。ふりほどかないと追い打ちし放題。

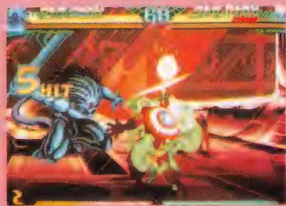
ここで気をつけておきたいのが、この後出す技によってはデーモン、ゾンビを消してしまうという点。その技とは、

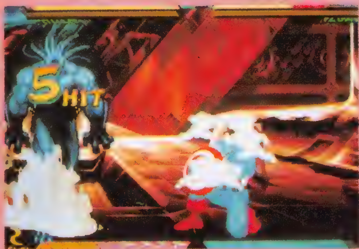
①すべての大Ⓟ
②すべての大Ⓚ
③ダークサンダー
④アーマゲドン
⑤ハートオブダークネス

の5つ。当然ヴァリアブルコンビネーションでも消えてしまう。

また、普通の飛び道具と相殺できる点、ブラックハート本体がダメージを受けると消えてしまう点も覚えておこう。

また、マーヴルでブラックハートを使っていた人に対する注意点としては、ジャンプ大Ⓟ、ジャンプ大Ⓚの軌道変化がなくなった点。スーパージャンプと同時に出しても遥か上空までかっとんで行ってしまうし、低い位置で出そうとすると技が出る前に着地してしまう。


よくやったゾンビども！くらえっ！アーマゲドンッッッ！


あれ？入力した瞬間に消えてしまうゾンビたち。相手は即回復。

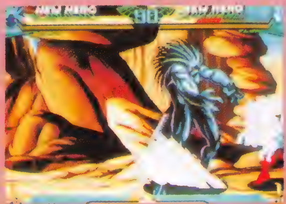
逆にノーマルジャンプと同時に大Ⓚを出せば、ゾンビを追いかけるように跳び込むことができる。

立ち大Ⓚから追い打ちを狙え！

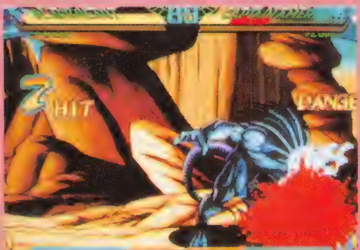
空中投げからの追い打ちが入らなくなったので若干エリアルがパワーダウン。また、下小Ⓚ→立ち中Ⓚのチェーンが入りにくいキャラが多くなり、中Ⓟ→アーマゲドンも画面中央では入らなくなってしまった。

そこで、スーパージャンプ低空ダッシュや、ジャンプ中Ⓚからつないでいくなら下小Ⓚ→立ち中Ⓟより、今回大幅にパワーアップした立ち大Ⓚを使い、ここからの連携、連続技を狙っていきたい。

立ち大Ⓚにタイミングよく（ゾンビが出た瞬間、早すぎても遅すぎてもだめ）キャンセルをかけて大のインフェルノを出すと連続技になる。多少タイミングが遅れても回復は困難なので効果的。


立ち大Kのこの辺でキャンセルをかけて、


インフェルノ！このぐらい近ければ大Kボタン連打で、


立ち大Kで追い打ち。再びキャンセル、

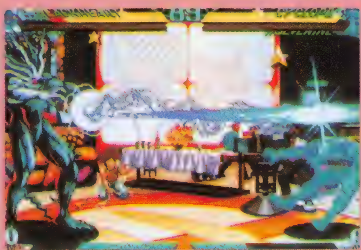

インフェルノ！ジャッジメントディでもOK。

インフェルノが当たったのが近ければ落ちてきたところにさらに、立ち大Ⓚ→大インフェルノの追い打ちが入る。

一部の軽いキャラが相手なら、かわりに立ち中Ⓟで拾い、エリアルやアーマゲドンにつなぐことができる。

ただし、インフェルノは非常に隙が大きく、どんな遠くでもガードされるとほぼ確実に反撃を受けてしまう。立ち大Ⓚがガードされたらチェーンで小Ⓟにつないで隙をなくすか、ダークサンダーにつないでいきたい。

ゲージがあるのなら立ち大Ⓚがヒットしたら迷わずジャッジメントディにつないでいこう。画面端ならこれも連続技になるぞ。


ビームとも打ち合えるダークサンダー。対空にもなる。


気合で振りほどいたのはいいけれど…よくある光景。

おまけ


空中ジャッジメントディは削り技として強力。ジャンプ大Ⓚ中Ⓚキャンセルから狙っていこう。


ハートオブダークネスは反撃専用。こんな技に狙っていこう。



じらして強襲
サイクロップス

どの間合いでも即座に攻撃に移れるオールラウンダーになろう。

担当：MVP

我らがサイクはビームとパンチでどんな間合いからでも攻撃が可能だ。まさにオールラウンド、といった具合。

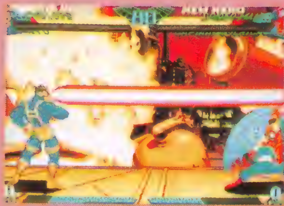
ビームを使い分けよう

ビーム、つまりオプティックブラストは、攻撃すると一瞬にして遠くにまで判定が出る。だから、この技は遠くから出す飛び道具というよりも長い通常技と思うほうが適切だろう。

相手の技の届く間合いよりもはるか遠くから攻撃できるオプティックブラストは、相手の動きを狙撃していける。

目的は相手に接近してきてもらうことである。で、そのときに少しでもダメージが入ればいいなぁという感じで使っていくのだ。

じゃなんで近づいてきてもらうのか?それは中距離でのいい技が少ないためだ。この距離だと立ち大Ⓚや中Ⓚ、そしてサイクロンキックぐらいしか使いものにならないし、これらの技がギリギリ届かない間合いではまったくもって出す技がない。



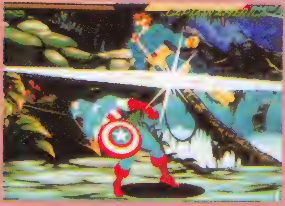
ビームで跳ばしてラッシュをかけよう。

そこで、オプティックブラストでジャンプさせ、そこにこちらがダッシュ、ジャンプ等の行動をすればほら、もう接近戦。得意のラッシュがしかけられるというわけ。

で、オプティックブラストの使い分けはどうするかというと、基本は小と中。中のほうが高度が高く、ジャンプしようとした相手に当てやすい。しゃがみ大Ⓟか立ち大Ⓟの単ビーと一緒にキャンセルで撃っていくといい感じだ。

跳び込み

以前多用したジャンプ大Ⓟ↓ジャンプ大Ⓚは、今回空中チェーンが小→中→大になったことにより不可能。よって、昇りジャンプで空対空チェーンの大Ⓟ→大Ⓚもできなくなった。



レバー下大Ⓚ、実はめくり性能が異常に高い。

そこで、今回は跳び込みはレバー下小Ⓚ→レバー下大Ⓚがいい。またはレバー下大Ⓚだけで跳び込むといいだろう。空対空では中Ⓟ→大Ⓚがおすすめ。空対空でミスったら、2段ジャンプを使って跳び込みにいくといい感じだ。

ラッシュ&ラッシュ

さぁいよいよ接近戦、となったらどうしよう。まず軸となるのがチェーン、そしてラピッドパンチ、サイクロンキックの3つであるのを覚えておこう。もちろん堅い相手には投げだ。ただ、今回は投げからの追い打ちが確定していないので、無理に狙わなくてもいい。

●チェーン

下段スタートの小足払いがメイン。これをカツカツやっていくか、小Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚと出していく。立ちⓀがヒットしているなら、そこからスーパーオプティックブラストを叩き込もう。

●ラピッドパンチ

溜めができているならどんどん出していく。チェーンコンボからキャンセルでいこう。

そしてボタンの連打具合でどこで止めるかを決める。もちろんこの間に溜めを作っておいて次のラピッドパンチをすぐに出せるようにしていくのだ。チェーン→ラピッド→チェーン→ラピッド…が基本のラッシュだ。で、そこに投げが加わる。

●サイクロンキック

安定した固定ダメージを奪いたいときに使おう。この後は相手がやや有利なので、一度距離を取るかジャンプするのがいいと思う。チェーンから連続技で使っていこう。



攻守に優れた万能キャラ
リュウ

ダッシュ大Ⓚからの連携がしにくくなったが、相変わらず守りは十分強いぞ。

担当：MVP

やはりリュウはリュウ。取り扱いが特別マニアックというわけではなく、安定した強さを持っているので、とっつきやすいキャラだ。パートナーとしての能力も高いので、相棒に困っている人はぜひ一度お試しあれ。

攻めの起点

今回も波動拳は健在。ジャンプして下降中に撃ち、相手のジャンプを封じる役目をしてもらう。そしてこれを盾にしてダッシュジャンプから攻めよう。

また、ダッシュで地上から攻めるときは、ジャンプの下降中で前者のように空路を封じるか、それよりもっと低くして地上を封じるか、どちらかの撃ち方をしてダッシュで攻めよう。

基本方針

今回新たな要素として真空波動拳が大足払いからつながる。もちろん大攻撃からもつながるぞ。

で、波動拳。ハイパーコンボによる反撃がしにくいのと、ダッシュ立ち大Ⓚのあとのノックバックが大きくなり間合いが開くので、結果的にキャンセル波動拳を撃って反撃を受ける、というのは非常に少なくなった。



大足払いから真空波動がつながるぞ。

ということで、基本はジャンプ防止とダメージの高い理由からいきなりダッシュ立ち大Ⓚ→キャンセル波動拳。これをメインにうまく抑え込みつつ跳び込みやチェーンを狙う。そしてチェーンの最後を大足払いにして真空波動拳、という形が浮かんでくる。実際、非常に有効な戦法だ。

旋風脚

レバー入れ中Ⓚの旋風脚は今回も固めで大活躍。今回は小攻撃からチェーン入力で出していけるので、小足払い→旋風脚と出して相手を固めていこう。

旋風脚からは投げか小足、アドバンシングガードを読んでダッシュ攻撃等に派生するといいだろう。注意するのは旋風脚から連続になる技はないということと、小足→旋風脚に割り込まれる可能性が若干あるということだ。だがどんどん使っていっていい技だ。



小足からチェーンで旋風脚を出していこう。

しゃがみアッパー

エリアル始動技であるしゃがみアッパー。実はこれ対空兵器としての価値が非常に高い。「えっ?昇龍拳は?」と思う人もいるかもしれないが、しゃがみアッパーのほうがヒットすればエリアルレイヴでダメージ、ガードされたらキャンセル波動拳、というふうに応用の幅が昇龍拳とは比べものにならない。よって対空はしゃがみ大Ⓟを使うようにしよう。



対空はしゃがみアッパーで決まり。

基本はダッシュから
ウルヴァリン



流星キックがなくなった今、頼るのは持ち前の速さを生かした戦法だ。

担当：SHO

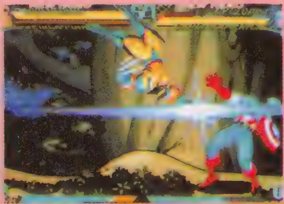
速さを利用しよう

ウルヴァリンといえば、背の小ささと素早さが印象的なキャラだ。今回のウルヴァリンも今まで同様に、ダッシュをしてからの攻撃が基本となるのだが、それだけではなかなかダメージは与えられないものだ。そこで、流星キックの代わりに加わった踏み付けからの攻めを考えてみよう。踏み付けは前回レバー下中キックと書いたが、大キックに変化していたので注意してほしい。流星キックとは違い、キック軌道が真下になるので、いまいち使い勝手が悪い。

そこで、ドリルクローうまく組み合わせて使うのだが、ここでいくつか知らなければならないことがある。まず、踏み付けがヒットしたときには踏み付けの撥ねるモーションをキャンセルしてドリルクローを出せば連続ヒットとなる。このとき、ドリルクローの下降中には大キックでフォローを入れておくのがいいだろう。しかし、踏み付けをガードされてしまったときにはドリルクローがヒットせず、跳ね返ったときに技が出せないようになっているので、反撃は覚悟しなければならない。

そこで、踏み付けがヒットしなかったときにはドリルクローをガードさせるのではなく、ドリルクローで相手の手前に降り、そこから地上のコンボを狙っていくということもできる。他にも、踏み付けの時点で、ガードさせるのではなく、相手の手前に降りても問題はない。とにかく速さで相手を攪乱することができればOKだ。

ダッシュ、または先ほどの踏み付けからの攻めで、うまく相手を浮かせることができたら、エリアルレイヴを確実に決めるようにしよう。



ドリルクローを当てたあとには、



大キックでフォローしよう。

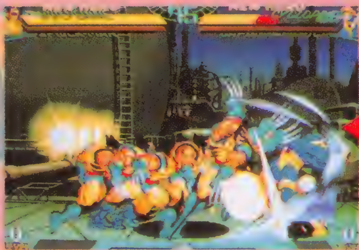
スピードアップ

ウルヴァリンには、インストに書いていないハイパーコンボがもう一つ存在する。それがスピードアップだ。コマンドはまだ公開できないが、ヒントはパンチ2つ以上同時押しだ。

ただ単純に速くなるだけなのだが、素早いウルヴァリンがさらに速くなるため、動きを完全に捕らえることは難しい。技の一つ一つも出が速くなっているため、普段は入らない技もエリアルレイヴに組み込むことができたりもする。うまく使いこなしていろいろなコンボを見つけてみよう。



もう一つのハイパーコンボであるスピードアップ。



こうなると、もう手がつけられなくなる。

やっぱ安定してる?
ケン



波動拳の変更を補って余りある迅雷脚の追加。華麗な足技を見よ!

担当：はまー

リュウとも豪鬼とも違うんだぜ!?

X-MEN VS～のときは信頼度の高い必殺技&スーパーコンボで安定した強さを見せていたケン。一見あまり変化はないようだが、実は結構違うかも。

こりゃもう接近戦しかねえ!

●波動拳

前作ではリュウ・ケン・豪鬼の中で射出後の隙が最も少なく、遠距離からダッシュして追いかけることができた。が、今作では射程がついた(途中で消えてしまう)ため、中間距離での連携の締めぐらいにしか使えない。そのぶんグラフィックが一新され、判定も大きくなっているようだが…。

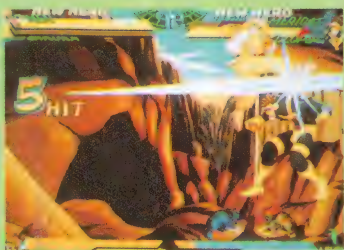
空中波動拳も飛距離が短いので、おもむろ連射は危険。↓↘→↘入力で使い、常に空中昇龍の保険をかけておこう(通常ジャンプでは昇龍が出せない)。

●竜巻旋風脚

今回は斜め上に飛んでいくようになった。小はあまり浮かないが、大はノーマルジャンプ並みに上昇する。

さらに、きちんとヒットすれば最後にトドメの蹴りが出て、相手を地面に叩き落とすことができる。連続技の締めにはちょうどいいかも。

空中竜巻は相変わらずだが、着地時の隙が少し大きい。小技につなぐのも難しいぞ。



今度の竜巻は昇る。地上コンボのシメはこれで決まり!?

●神龍拳

横方向への攻撃判定が非常に小さくなってしまったため、連続技に使うのが難しくなってしまった(小攻撃キャンセルでもう届かない…)。ただ、画面端なら相変わらず追撃可能。

●疾風迅雷脚

気になる新技疾風迅雷脚だが、おおまかにはストⅢのときと同じような感じ。最初の1発目までは完全無敵で、ガードされてもさほど大きな隙はできない。

ただし、攻撃を始めるまでが非常に遅くなってしまったので(大攻撃キャンセルでもつながらない)、連続技には不向き。相手の攻撃をスカしてのカウンターに絞ろう。



暗転前でも平気の平座。



「いくぜっー」多少離れてても届くぞ。

強いぞ、ヴァリアブルカウンター
スパイダーマン

今回はスパイダーマンのヴァリアブル関連についてのお話。

担当：KKYーいなりん

ヴァリアブル関連、あれこれ

それでは前回お知らせしたとおり、このゲームの特徴的なシステムであるヴァリアブル～について書いていこう。もちろん、スパイダーマンが画面外で待機している状態での話である。

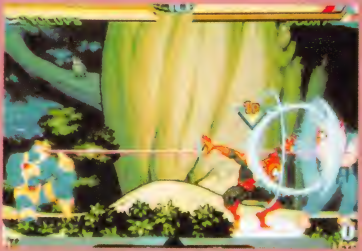
●ヴァリアブルアシスト

今回から新たに加わったシステムで、スパイダーマンのヴァリアブルアシスト技はウェブスイングである。ウェブスイングという技は出るまでが遅く、技の後のスキも大きいので、他キャラのヴァリアブルアシストと比べてもそれほど性能が良いとは思えない。

なぜここでわざわざこれに触れているかというと、通常のウェブスイングと比べた場合に、ヴァリアブルアシスト版のウェブスイングのほうが優れている点がある。

通常のウェブスイングはスキが非常に大きくて、相手にガードされてしまった場合は間違いなく反撃をくらってしまうほどである。ヴァリアブルアシスト版のウェブスイングも、基本的にスキの大きさは通常のものと変わらないのだが、うまくすればこのスキを画面内にいるパートナーがフォローすることができるのである。





スパイダースティングのスキを、パートナーがフォローしてあげよう。

●ヴァリアブルカウンター

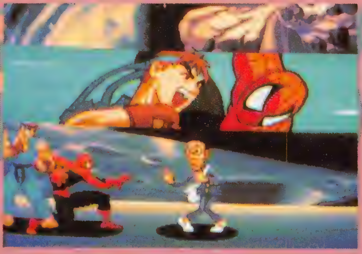
スパイダーマンのヴァリアブルカウンター技は、スパイダースティングである。これは通常の大スパイダースティングとほとんど同じ性質を持っている。しかも、通常のスパイダースティングは少し上昇したあたりで無敵時間が切れるのに対し、ヴァリアブルカウンター版のスパイダースティングは上昇している最中は無敵になっている。

ヴァリアブルカウンター版のスパイダースティングは無敵時間が長く、技の出るまでもそこそこ早い。というわけで、これは他キャラのヴァリアブルカウンターと比べてもかなり性能の良い部類にはいる。ゲージを1つ消費するとはいえ、ヴァリアブルアシストとは大違いである。

●ヴァリアブルコンビネーション

スパイダーマンのヴァリアブルコンビネーション技は、新技のクローラーアサルトである。これは、スパイダーマンが画面内で闘っていようと画面外で待機していようと変わらない。

ヴァリアブルコンビネーションの相性は、パートナーを選ぶうえでかなりの重要なポイントになってくる。これについては、また次回以降ということで。



単体で使うよりはヴァリアブルコンビネーションのほうがまだマシ？

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

どうしましょう。ストライク？
ダルシム

この世界に生き残りたいのだが…。飛行か？ストライクか？待ち戦法か？どうやって相手にダメージを与えれば…。

担当：今日も元気にストライクP・鈴木

いやはや、なんということだ

ドリル攻撃と足払いで相手のガードを崩し、豪快なインフェルノで大ダメージを与える…こんな攻撃的なダルシムはもう昔の話。

今回のダルシムは、守ることに命をかけるスタイルが予想される。ただ、守るスタイルは前作でも行えた。

だがしかし、今作では大半のキャラがパワーダウンしている（予想）ので、相対的に強くなっている可能性はある。持っている能力を活用して、何とか弱体化を最小限に止めたいところだ。

それでは、まずは実際にどこが弱くなったのかを知ろう。

●ヨガインフェルノが遅い!

ダメージは相変わらずかなりの高さを誇るインフェルノ（↓↘→+ⓅⓅ）だが、出るまでが遅くなってしまった。連続技に、対空に、反撃に、カウンターに…使えなくなった。使い道を考え直そう。



出るのが遅いのにこれはひどい。

●ドリル攻撃が遅い上に、下ガードが可能!

レバー下プラスⓀで出せるドリル攻撃がすぐには出せない（ボタンを押して一瞬おいて出る）ようになり、中段技ではなくなった。ただし、小Ⓚドリルからのチェーンコンボは中段だ。小ドリルが切り込み技になればいいのだが。

●中Ⓟ投げの威力ダウン!

これは大丈夫。Ⓚ投げのダメージが上がったからだ。ただし、投げた後の追撃はできなくなっている。残念。

くじけないで常に前向きでいこう

基本的な流れを考えよう。遠距離では、相手を牽制すべくしゃがみⓅを出したり、各種スライディングで間合いを詰めたりする。ここから、小ドリルで攻め込んでいったり、ダッシュ攻撃（小Ⓟ）で近距離を狙ったりするといい。ちなみにダッシュ小Ⓟからは、エリアル始動技である立ち中が連続ヒットする。エリアルのチャンスだ。

ここにパワーアップしたヨガストライク（↓↙←+ⓀⓀ）を対空に決めれば、ダメージ面で他キャラに張り合えるはずだ。

新たに加わった飛行だが、ガードができなくなるという点を除けば、戦力になりそうな気配はある。とりあえずは、大足払いキャンセル飛行、その後小Ⓟや大Ⓟで攻めてみるといいだろう。空中インフェルノも出せることだしね。



でもこうすれば中段技になる。



このような形が作れれば楽しいかも。テレポートもいいね。



当たりの強さで勝負せよ!
ハルク
パワーキャラ〝ハルク〟の基本戦法を伝授。
担当：GYU

今回は初めてハルクに触れるプレイヤーのために、ハルクを扱ううえでのポイントについて簡単に解説していこう。ここで重量級ならではのクセのある動きと、強力な攻撃の操り方をしっかりマスターしてほしい。

跳び込みはダッシュジャンプで…

初めてハルクに触れた人はそのジャンプの扱いにくさに面くらうことだろう。ハルクのジャンプは飛距離が短くスピードも遅いため、相手に攻め込む手段としてはいまいち具合が悪い。そこで相手に跳び込む場合はダッシュからのジャンプ、ダッシュジャンプの使用を薦める。

ダッシュジャンプは飛距離が長くスピードも速いので、相手との間合いを一気に詰めることができる。このダッシュジャンプからジャンプ小キック→ジャンプ中キックの空中チェーンにつないで跳び込むことが、ハルクの攻めの基本といえよう。



跳び込みはダッシュジャンプで行うことが基本。

キャンセルガンマチャージをマスターせよ!

ダッシュジャンプで跳び込むことができたなら、着地後すかさず地上技につなげるようにしよう。この場合は小足払い→中足払いのチェーンコンボがいい。一応エリアルレイブ始動技のしゃがみ大パンチを狙うこともできるが、ハルクのエリアルレイブは貧弱なので、ここは無難にチェーンコンボを狙ったほうがいいだろう。

さて、このチェーンコンボがヒットした場合は、中足払いからキャンセルでガンマチャージにつなげよう。もちろんガンマチャージは2段目もヒットさせるようにすること。2段目まできっちり決めればエリアルよりもはるかに大きなダメージを与えることができるぞ。ちなみにチェーンコンボがガードされた場合は、ガンマスラムにつないで相手に体力を削るようにすること。ガンマスラムを繰り出した後は仕切り直しで、再度跳び込むようにしよう。



相手に接近することができたら小足→中足払いのチェーンに…、



ガンマチャージをつなげて一気にダメージを与えよう!

スーパーアーマーを最大限に活用する

ハルクの特殊能力であるスーパーアーマー。これは相手の攻撃を1発くらっても、ひるまずに攻撃できるというもの。1発目なら大ボタン攻撃ですら無効化することができるので、すかさず小足払い→中足払い→ガンマチャージの連続技で攻撃するように心がけたいところ。パワーキャラならではの強さで相手を圧倒していこう。



スーパーアーマー。相手の攻撃をくらっても…、



気にしないで攻撃に転じよう!



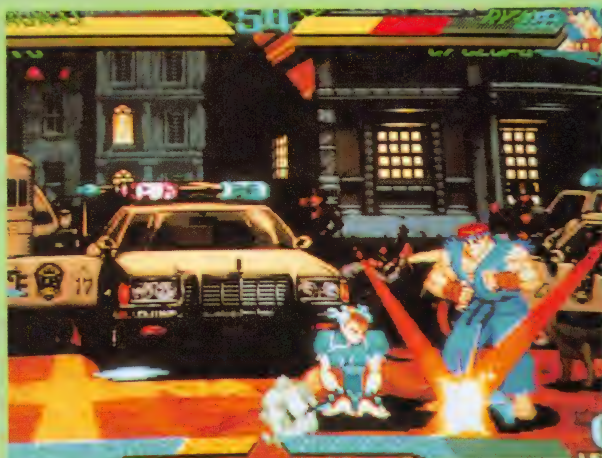
ゲージ放出タイプか!?
春麗
基本となる地上での狙いと対空技、跳び込みに使う技を紹介しよう。
担当：GED

ダッシュで下段を攻める

春麗の攻めのメインはダッシュ攻撃にある。相手が地上にいるなら、ダッシュ小Ⓚを起点とした下段からのチェーンを多用していくことになる。相手の様子を見つつ攻めるなら「ダッシュ下小Ⓚ→下中Ⓟ→下中Ⓚ」といった、隙の少ない技につないでいくといい。連続技を狙うなら「ダッシュ下小Ⓚ→下中Ⓟ→下大Ⓟ→千裂脚」のように下大Ⓟにつなぎ、千裂脚を組み込んでいくといい。

ただ、これだけだとしゃがみガードで簡単に待たれてしまうので、たまに下段と対になる投げや旋円蹴（下ガード不可）も混ぜていくといい。ダッシュ足払いに見せかけて投げを狙うなら、ダッシュ中に一瞬しゃがんでダッシュをキャンセルしてから投げを狙うこと。ダッシュしてそのまま投げにいこうとすると、ただのパンチに化けるので注意しよう。

旋円蹴は、モーションの早い大のほうがガードミスを期待できるのだが、小よりもめり込んでしまうので反撃をくらいやすいようだ。なるべく足先を当てるようにして使っていこう。まあ、どの程度使っていけるかは今後の研究課題でもある。



ダッシュ小Ⓚで下段を執拗に突いていく。

対空のメインは立ち大キック

相手が跳び込んできたら、立ち大Ⓚ（エリアル開始技）で跳ね上げ、エリアルやキャンセル覇山天昇脚を狙っていこう。立ち大Ⓚは横方向に対してはリーチが短いが、上方向にはかなり強いので、相手の下に潜り込んだ場合は、多少強引に狙っていってもかまわないぞ。

ジャンプ攻撃は、踏みつけ（レバー↓中Ⓚ）が真下方向に強く、ジャンプ大Ⓚが斜め下方向に割と強い。踏みつけ後は上方向に跳ね上がってしまうのだが、すばやく大Ⓚにチェーンをつなぐとそのまま下に落ちながら大Ⓚを出せるということも覚えておこう。



踏みつけた後、



すばやく大Ⓚにつなげば跳ね返らずに着地できる。



地上戦をメインにしよう
ベガ
強力な必殺技へは慎重に使っていこう。

担当：がっちん

ベガの戦略のひとつとしては、やはりサイコクラッシャーを高い成功率でヒットさせていきたい。

もちろん、それだけでなく、大・中・小のサイコショットの使い分けやダブルニープレス、サイコフィールドも使っていきたい。

まずは動かしてみる

では基本的にベガはどのように扱っていけばいいだろうか。まずは地上戦から。

ベガは地上でのチェーンは小→中か小→大としかできないので、とうぜんこれを使っていく。

技も足払いやパンチを使うのではなく、すべて立ちキックにするといい。これだと大キックは2段攻撃となり威力も高い。

そして、これらにキャンセルをかけて必殺技に移行するわけだが、相手に技がヒットしていると確認できたのなら、そのままダブルニープレスを出せば連続攻撃となりダウンも奪える。

もちろん、この場合サイコクラッシャーにできれば理想的である。

ただ、小→大キックであれば3ヒットするのでチェックしやすいが、小→中キックの場合は2ヒットなので、ヒットチェックはほぼ不可能だろう。

よって、ダブルニープレスやサイコクラッシャーがガードされそうなときは、サイコショットへ必殺技をつなげて相手の動きを抑制しよう。

普段は様子を見つつ

ということで、小キックからのチェーンが有効ではあるが、必ずしも相手に密着できているとは限らない。それらの場合はどのような動きがいいだろうか。

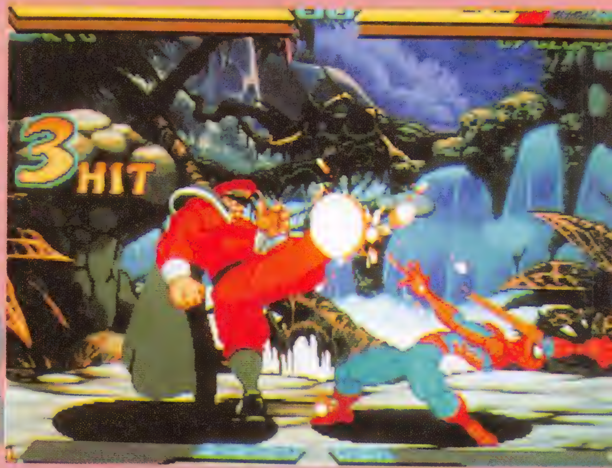
まず、うかつにダブルニープレスを連発しないこと。ヒットしているうちはまだいいが、地上や空中から工夫して使ってもガードされたら反撃を受けてしまう。

一度たりともガードされるように使うなということではないが、少しでもガードされないように工夫して、単調にならないように使っていこう。

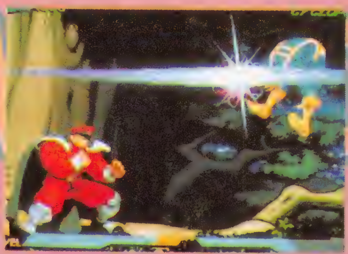
そのためには、立ち大キックやホバーキックからサイコショットを使って相手の目先を変えていくといい。

とりあえずベガは、エリアルレイヴに固執せず、地上戦をメインに闘ったほうがいいだろう。

ほかに、ベガワープは見切られにくくなったので、軽く戦術に加えていくのもいい。



小キック→大キックであればヒットチェックはできる。



小のサイコショットは相手のジャンプを抑え込む。



エリアルがすべてじゃない!
ザンギエフ
しかしロシアンスラムは使うべし。

担当：RED

投げ狙いコンボ

今作のザンギエフは、跳び込みからしゃがみ中パンチがつながりにくいうえ、エリアルのあとにファイナルアトミックバスターを狙うことはできない。

そこで一発デカイ投げ技を狙いたい場合におすすめなのが、次の連続技。

●跳び込み→立ち小キック→ダブルラリアット（Ⓚ Ⓚ Ⓚのほう）→投げを狙う

最初の跳び込みは中キックのヒザか、レバー下大パンチのボディプレスがよいだろう。

Ⓚ Ⓚ Ⓚのダブルラリアットは前作同様、HITした相手はダウンせずに目の前に落ちてくるので、ここに投げを重ねるのが有効だ。スクリューや、ファイナルアトミックを狙おう。

空中の相手にバニシングフラットを当てた場合も同様に投げを狙うことができる。立ち大キック→バニシングフラットのあとに狙ってみよう。

エリアルロシアンスラムを使おう!

エリアルロシアンスラムは実はかなり使いやすい技なのだが、前作では意外と使われていないようだったので、基本的な使い方を紹介しておこう。

といっても、特に難しいことがあるわけではなく、なんとなく相手が跳び出してきそうだな～というときにバクチっぽく適当に出してしまってOK。相手が跳ぶのを見てから出すような技ではないってことだ。

実はこの技、相手を掴めなくてもスキはない。ガードしながらおりていって着地で投げを狙ったり、技を出しながら突っ込んでいけるぞ。



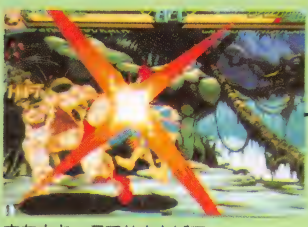
跳び込みから、



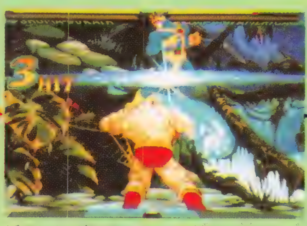
小技へつないで、



キャンセルでラリアット。



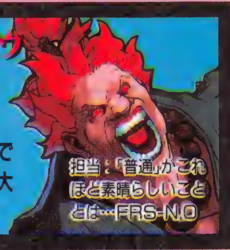
立ち大キックでハネ上げて、



バニシングで落とす。



着地を投げる！



狙うは待望のエリアルレイヴ
豪鬼

対戦中に狙うべき、明確な目標ができた今作品の豪鬼。「下小Ⓚ→下大Ⓟ」のチェーンがキーポイント!!

担当：「普通」がこれほど素晴らしいこととは…FRS-N.O

天魔豪斬空を組み込んだエリアルレイヴ

キャッチでも触れているように、今回の豪鬼はエリアルレイヴが強力。前作とは違ってハイパーコンボの「天魔豪斬空」がエリアルに組み込めるので、相手に隙あらば常にこれを狙っていきたい。

エリアルの内容は、下小Ⓚ→下大Ⓟのチェーンコンボで浮かせてから「J中Ⓟ→J中Ⓚキャンセル天魔豪斬空」。本当は小攻撃からピシパシ…って感じで景気よくやりたいのだが、それだと天魔豪斬空自体の弾数が減るのでダメージで劣ってしまう。右記の中攻撃2発からならば、毎回安定したダメージを与えられるので初めのうちはこれを覚えよう。

ちなみに天魔豪斬空ヒット後は必殺技が出せるので、竜巻斬空脚か天魔空刃脚で降りるといい。



下小Ⓚ→下大Ⓟで浮かせたら、空中で中Ⓟ→中Ⓚと繋いで…、



キャンセルから天魔豪斬空!!今回はちゃんと繋がるぞ。

2大必殺技でゲージを溜めよう

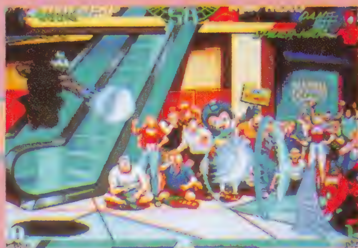
エリアルで天魔豪斬空を決めるには、もちろんハイパーコンボゲージを溜めなければならない。豪鬼はこのゲームの中では通常技のリーチが短く、効果的に当てていくには少々の慣れを要する。これをカバーするのが「斬空波動拳」「天魔空刃脚」の2大必殺技の存在だ。

斬空波動拳は空中で斜め前方に波動拳を放つ技。波動拳を撃つときに空中でいったん静止するが、弾発射後は着地までの間に技を繰り出すことができる。ここから天魔空刃脚で降下するのが攻めの基本型だ。

パートナーと交代した直後など「(体力回復の)時間を稼ぎたい」といった場合には、斬空波動拳での「要塞モード」が有効となる。これはスーパージャンプの性質を利用したもので、空中で斬空波動拳を連射するといったものだ。

やりかたは「レバーを素早く↓↘→↗とまわしてⓅボタン」。こういう入力をすると、ジャンプの昇りで斬空波動拳を撃つことができる。このときの斬空波動拳入力は、実はスーパージャンプのコマンドも兼ねていることに注目してほしい。つまり、このあとは技を連続して出せるのだ（システムページ参照）。このあとは着地まで斬空波動拳を空中で連射することができるぞ。

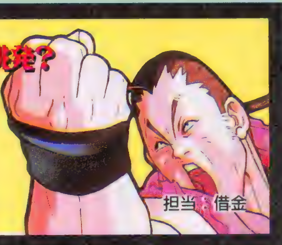
ただし相手もこれをずっと見ていてくれるわけではない。おそらくこちらの動きを見て、ダッシュなりスーパージャンプなりと対応してくるだろう。このときは頃合いを見計らって、空中竜巻か天魔空刃脚で降りるようにすればいい。



ゲージ溜めやパートナーの体力回復の時間稼ぎに有効なのが、要塞モード。通常時も、天魔空刃脚や斬空波動拳を絡めて、上空から攻めると闘いやすい。

こうしてゲージを溜めたら、エリアルを意識して積極的に下小Ⓚ→下大Ⓟのチェーンコンボを狙っていこう。

ただし、このゲームはタッグバトルであることを忘れないようにね。特に豪鬼の防御力は全キャラ中でも最弱クラスだ。ちょっとした判断ミスが、そのまま勝敗に繋がりかねないぞ!!



プレミアムサインって挑発？
ダン

地上に張りついてZERO2やるかね。

担当：借金

エリアルはどうしよう

地上にチェーンコンボなるものが存在しないため、エリアルを狙うにはエリアル開始技であるしゃがみ大Ⓟを直接たたき込む必要がある。よって、決めるためにはダッシュしゃがみ大Ⓟで攻めていくか相手の技の隙くらいしかない。決めるまでのプロセスは結構大変そうだね。

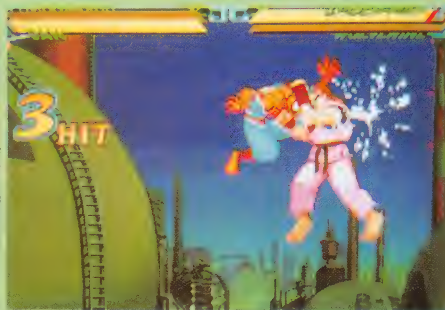
しゃがみ大Ⓟがヒットしてエリアルが使えるようになったら、ダンが華麗に舞う番。さすがにエリアルは存在する(6ボタン)ので空中でのアピールは存分にできそう。とか思ったら空中必殺技がないなんて…。

エリアルで安全にダメージをもらうなら大攻撃フィニッシュ。少しダメージを贅沢に狙うなら座標をうまく合わせての空中投げが破壊力抜群。J小Ⓟ→J小Ⓚ→空中投げやJ小Ⓟ→J小Ⓚ→J中Ⓟ→空中投げがもっとも狙いやすい。



エリアルでダメージを奪わずしてなにが最強流だ。

そうそう、一応空中挑発ってのもあるよ。



そう感じたなら、今から空中投げでつかむ練習をしておこう。

本物の味を教えてやるかあ

最強の漢が使うだけのことはあってハイパーコンボはどれも一長一短。もちろんプレイヤーが長の部分だけをうまく引き出して使う必要があるわけだ。

震空我道拳は、リーチこそ短いもののレスポンスは見た目より全然マシ。割り込みで使ってもいいくらい。

ダンより低い位置で発射するため対空にもなんていう期待は捨てたほうがいいが、震空我道拳を出したとき、最低でもガードさせてしまえば反撃の心配はいらない。すかると危険なので狙ってはできないが、リーチぎりぎりのところでガードさせたときには先に動ける利点もある。こうなったらダッシュから攻めよう。

最後に、相手の隙には必勝無頼拳がおすすめかな。



多少空中に相手がいてもおかまいなしに吸い込む。

「闇のイラスト＆コスプレコンテスト2(仮)」開催!

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

ヴァンパイア セイヴァー

第7ボタン発動!

知ってる?知らない!?

対戦中に「遊び」が入ると怒る人もいるので注意。

担当：はまー

セイヴァーも発売されてずいぶん経つと、攻略とは関係ない知識もそれなりに溜まってきた。というワケで、セイヴァーを10倍楽しむ(!?)小ネタを紹介。

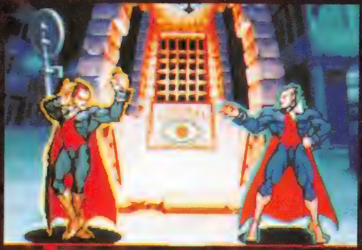
挑発大百科

スタートボタンで出せる挑発、実はこれにも多くのナゾがあるのだ。

●仏の顔も…!?
挑発は1試合につき16回までと決まっている。なぜかはわからないが…。

●連携に混ぜてみる?
挑発は必殺技扱いなので、通常技にキャンセルをかけて出すことが可能。

●デミトリ
グラフィック×2がそれぞれセリフ2種で計4つある。順番は決まっているので、狙って出すことが可能。「キャンセルカモンはカオスフレアより隙が小さくて使える」とはP・鈴木の言（ホントか?）。



ヘアセットは隙が大きくて使えないらしい（笑）。

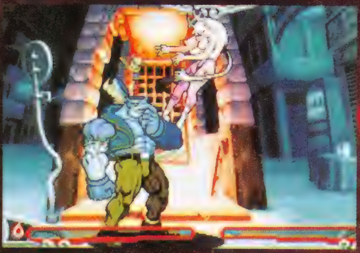
●モリガン
浮いてる間は足元の判定がない。しかし投げはくらう。

●ザベル
基本的に2種類だが、対レイレイ、バレッタ戦では専用のものが増える。



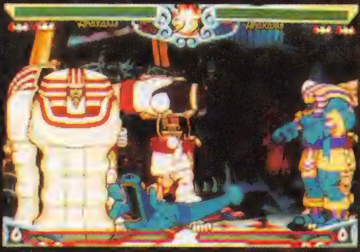
ル・マルタにはキビしいザベル・ザ・ロックさん。

●ビクトル
基本4種類のうち、鼻ホジ後はじくものと頭からハトが出るものは攻撃判定がある。ただし、どれが出るかはランダム。



空中ガード不可。究極対空!?

●アナカリス
挑発時に32分の1の確率で大きいカイビトが出る。また、パンチ3つ同時に押しながらスタートで、ハデハデな大挑発が出せる。同キャラだと…。



相手が大挑発中だと確実にデカいカイビトが出るぞ。

●フェリシア
相手に密着して挑発すると、投げ扱いの「D・A・I・S・U・K・I」という技が出る。投げるまで3フレームかかるしダメージも0なので使えない。

●レイレイ
スタートを押しっぱなしにすると、いつまでもお札を吹いていられる。

●リリス
フキダシの食べ物がランダムで変わる。

●バレッタ
挑発後、ハリー（犬）がバレッタのところまで走ってくる。



「ハリーセットアップ」とかあればよかったのに…。

その他諸々

●ザベル
ダークフォース発動後、なんと16分の1の確率でアフロになる!これでもう使うしかなくなったね。



これぞ漢の勇姿!

●モリガン
フィニッシングシャワーの角度をレバーで固定できる。ヒット数が増えるかも!?

●アナカリス
①ESミイラドロップ時、64分の1の確率でカイビトが出る。②小Kの勝ちポーズ中に出る大コインは256分の1。③ファラオマジック系の技中にスタートを押しっぱなしにしておくと…。

●バレッタ
大P（or大K）勝ちポーズのとき、「ちえっ、シケてるわね～。ドッドッドドッ…」になることがある。どうやらランダムのようだ。
また、対戦勝ち抜き数が5の倍数のときに、CPU戦の途中で乱入されると、いつもの「大丈夫?」が「入ってくんな!」に変わる。



顔がコワいっス。

夏休み底上げ企画

脱・初心者へのワンポイント講座

初心者とエキスパートの差は、ちょっとした技をうまく使うかどうかによる。ここができればうまくなるというポイントに絞って紹介していこう。

これだけ覚えて確実にパワーUP!

うまいプレイヤーは使っているのだが、一般にはその強さを知られていない技、戦法はたくさんある。そこで、今回は"プレイヤー実力底上げ企画"として、ポイントを絞ってちょっと差をつけるテクニックを各ライターに紹介してもらった。

夏休みの間、これらのポイントを消化し、確実にうまくなろう。即戦力になるし、また対戦にも幅ができる。より深く、面白く遊べるはずだ。



ショートダッシュや滑空を全然使わないジェダなんて…。

ダッシュ攻撃のうまさが勝負のカギ

細かいところはキャラ別に見ていくとして、全体的に上級者と差のつくところは攻めの厳しさだ。ちょっとした技を使うかどうかで、攻めの厳しさが大きく変わるし、それが勝敗に響く。

全体的に、よりうまい人は初心者に比べてダッシュ攻撃の使い方がうまい。特に、ショート・低空ダッシュを効果的に使えるキャラは、かなりの攻撃力を誇る。

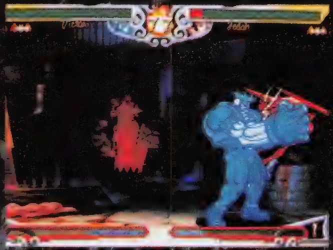
低空ダッシュの強いキャラは、キュービィ・サスカッチ・レイレイ・ジェダなど。

また、地上走行系のキャラも、ダッシュで固める攻撃が重要。きちんと攻めの動きができているかどうかが初心者とエキスパートの差だ。

大きく違いが出るのが、アナカリス・ビシャモン・リリス・ビクトル。アナカリス・ビシャモンはダッシュ小P、ビクトルは小技を使って固めを継続していくのがエキスパートだ。ジャンプ攻撃と併用して、迎撃されないようにするのがポイント。

また、地上ダッシュキャラは、常にダッシュコマンド投げを狙いにいっていると強い。ジャンプ、ダッシュ攻撃、そしてダッシュコマンド投げ。常にこの柱となる攻めを生かしていこう。

単体の技では、移動を兼ねた技(旋風舞・キャットスパイクなど)や、ダークフォース(オルバス・ガロンなど)が実は強いのだがわかりにくい。もう一度自分のキャラをチェックしてみよう。



レイレイも、レバー斜め2回のショートダッシュが強い。



ジャンプ攻撃だけでなく、ダッシュコマンド投げを狙うといい。

裏の選択しゃがみ中K
ジェダ

担当:ギィ

めくりにもなるダッシュ大Kでまとわりつき、下段と中段の2択を強いる通称「**ダッシュ大Kモード**」は前号で紹介したとおり強力。

ただし、冷静に対処する相手(あるいはやたらと暴れる相手)には最初のダッシュ大Kを小技で止められたり、ジャンプ(空中ガード)でかわされたりしてなかなかダッシュ大Kモードに持ち込むことができない。

そこでダッシュ大Kの裏の選択として使っていきたいのが「**しゃがみ中K**」。前号でも軽く触れたが、これがダッシュ大Kを止めようとしたり(**割り込み防止**)、ジャンプなどでよけようとする(**ジャンプ防止**)相手に非常に効果的なのだ。

もちろん下段なのでダッシュ攻撃とで2択にもなっているという側面がある。

なかなかダッシュ攻撃をさせてくれない相手にはしゃがみ中Kでしつこく押していくのも手だ。



ジャンプ封じ、割り込み防止、立ちガード崩しと様々な役割を持つしゃがみ中K。

跳び込むだけじゃダメ!
リリス

担当:GED

ジャンプ大P・ジャンプ大Kで跳び込み、地上チェーンにつなぐ。そして、間合いが離れてしまったら再び跳び込んでチェーン。以上が初心者にありがちな戦法だ。「脱・初心者」を目指すなら、ダッシュ攻撃によるラッシュを身につけたほうがいい。

お互いに通常技が届きそうもない状況で使っていくのがダッシュ中Pや中K。しゃがみ小Kや小Pをガードさせた後に使うことが多いのがダッシュ小Kだ。

これらのダッシュ攻撃をヒットorガードさせた後は、こちらのほうがわずかに先に動けるので、接近戦を有利な状況から始められるという大きな利点がある。

跳び込みだけでなく、ダッシュ攻撃も織り交ぜて相手を画面端に追い込み、ラッシュをかけられるようになれば勝率はグンと上がるはず。ジャンプ攻撃だけに頼らず、ダッシュ攻撃による連携も工夫していこう!



ダッシュ攻撃で相手を押さえ込むことも大切に。

ホーミングダッシュは基本だ!
キュービィ

担当:ワイルダーKEI

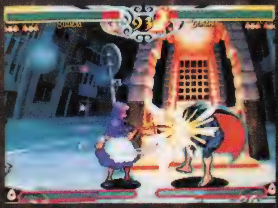
キュービィを使うなら、ホーミングダッシュ(以下Hダッシュ)を使った攻撃を主体にしたい。速く行えば行うほどHダッシュの切れが増すのだが、いきなりやろうとするとただの昇りジャンプ攻撃になってしまったりする。初めのうちは、ダッシュコマンドを速く入力するよりも正確に入力するように意識しよう。ジャンプしてからHダッシュ入力をするまでの間を少し遅らせて、確実にHダッシュを行えるようにする。これで確実に出せるようになったら、ジャンプしてからの入力を自分にあったスピードで、速く入力できるようにすればいい。

これができるようになったら、今度は低空Hダッシュに挑戦してみよう。1P側だとちょっとやりにくいが、◆◆または◆◆という入力で低空Hダッシュ攻撃を行うことが可能だ。2P側だとかなりやりやすいので、練習するなら2P側で試してみるといいだろう。レバーの持ち方にもよるが…。だが、低空Hダッシュができるようになっても技が出ないときがある。これは、Hダッシュが速すぎて技が出る前に着地してしまうためだ。この現象は、相手との間合いが近ければ近いほど発生する。入力したと同時にボタンを押すような感覚でいこう。

攻撃は最大の防御なり
バレッタ
担当：はまー

しゃがみ中Pは攻守ともに優れた技なので、無意識にでも使用頻度の上がっている人は多いはず。しかし、キャンセルして出す技がいつもストライクではもったいない。特にラッシュ中はミサイルにつなぎ、ダッシュで追いかけ攻めを続けてみよう。

昇りジャンプ中Pはしゃがみガードを崩せるので、ラッシュのバリエーションに加えるだけでかなり攻撃力が上がる。「手数は出してるのにダメージを与えられない」という人は、ぜひ練習してタイミングをつかんでほしい。その後のフォローについては今までのゲーメストを参照のこと。

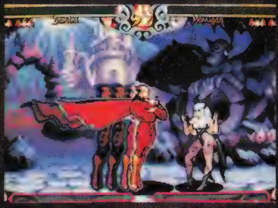

めり込んで連続技か、先端を当てて技を潰すか。前後の選択肢は豊富。

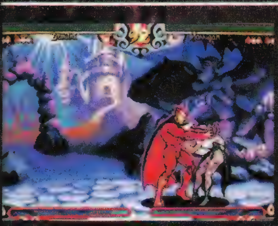
意外に使われていないのが、ダッシュからの遠距離中P。レバーを入れておくと隙の大きい中段技になってしまうので敬遠されがちだが、判定・リーチ・隙の小ささ、どれをとってもダッシュ技中最強。さらに空中ガードもされず、これを連発すればあっという間に画面端に追い込める。ラッシュ強化には欠かせないぞ。

兄貴も唸る豆テクニック
デミトリ
担当：GYU

デミトリのダッシュは必殺技でキャンセルすることができるが、これをコマンド投げのネイティブストレーンで行うことも可能だ。

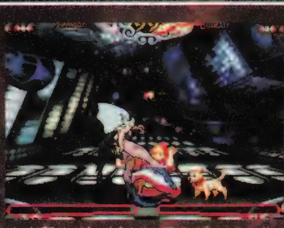
このダッシュ・ネイティブストレーンは、コマンド失敗を失敗してもジャンプしてしまうことがないということが、メリットとして挙げられる。もちろん投げが失敗した場合は投げ失敗モーションが発生してしまうが、単体で狙うよりもはるかに安全といえるだろう。ダッシュからの攻撃は、デモンクレイドルとガード不能技に終始してしまいがちだが、ぜひとも攻撃の選択肢の一つに加えてほしいところだ。

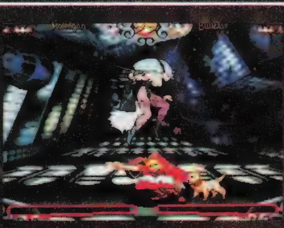

中間距離でダッシュしてから…、


投げ間合いでダッシュキャンセルコマンド投げ。実は強力！

バーチカルダッシュを使おう！
モリガン
担当：養之字元帥

接近戦で、ダッシュ攻撃を使ってガードの上下を揺さぶるのは、モリガンの常套手段だが、バーチカルダッシュを使っている人はまだまだ少ないようだ。


小攻撃をガードさせてのバーチカルダッシュは、


相手の打ち返しをスカして背後をとれる。

密着して小攻撃をガードさせることに成功したとき、相手が小攻撃を打ち返してくると、ただのダッシュ攻撃では止められてしまうが、バーチカルダッシュならスカして背後にまわれる。そうして相手を混乱させてから改めてダッシュ攻撃に移行すれば、さらにヒット率が上がるぞ。

通常技キャンセルクイックムーブ
ガロン
担当：N.O

以前本誌で紹介ずみだが、連携で攻めにくいガロンが地上戦で闘っていくために必須のテクニックを紹介しよう。

通常技で相手を押さえ込んで、これにキャンセルをかけてクイックムーブで間合いを詰める。ここから打撃と投げの2択をしかけて、地上戦でプレッシャーを与えていこう。キャンセルをかける通常技は中攻撃がメインだ（→本誌55ページへGO!!）。


このくらい離れたらすぐさまキャンセルクイックムーブ。ガロンの地上戦には必須。

ダークフォースで一発逆転

ガロンのダークフォースを効果的に使っているプレイヤーは非常に少ない。実はこのミラージュボディ、一気に相手の体力をごっそり奪える一発逆転技なのだ。これを使わない手はないぞ!!その方法とは…（本誌55ページに続く）。


うまくいけばー回のダークフォースでこの減り!!こいつはイケるぞ!!

最強の必殺技!?
フェリシア
担当：珈琲ふりーく

全キャラの必殺技の中でも、最強クラスの技ではないか？と思わせるほど強い小キャットスパイク。非常に汎用性が高く使わない手はないのに、意外に使用度は低いようだ。

感覚的には、遠距離立ち中キックとダッシュ攻撃の中間的な能力を持っているといえる。攻撃判定の発生は遠距離立ち中キックに及ばないが、ダッシュ攻撃よりは早く、相手を押さえ込みやすい。それでいて相手に接近し、攻めを持続することができる。

画面端だと接近しすぎて投げが怖いが、そのときは中キャットスパイクやダッシュ攻撃にすればよい。

あとこれは私見だけど、ローリングスクラッチとサンドスプラッシュの2技があるより、キャットスパイクがあったほうが強いと思うし、よりフェリシアらしいと思うぞ。


強いこと自体、フェリシアらしくないというなら別だけど。

ダークフォースで一気に押し切れ
サスカッチ
担当：がっちん

サスカッチのダークフォースは2種類あり、相手に密着して発動、そこから投げを狙う場合にはタイミングが違うことに注意。

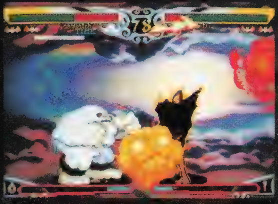
特に、大の縦押しダークフォースは一瞬で動けるようになるので、2回転のビッグスレッジに挑戦するなら素早いレバー操作が必要である。

もちろん、相手にしてみればどちらのダークフォースかを一瞬では判断できない。奇襲的な意味合いは強いが、もっと積極的に狙ってもいい。

また、小と中のダークフォースはダッシュ中の連続攻撃をガンガン狙っていく。

相手が立っている状態であればダッシュ中に小パンチ→中パンチ→中キック→大キック。相手がしゃがみガードをしているようであれば、小パンチ→中パンチ→大パンチで安定してダウンを奪う。

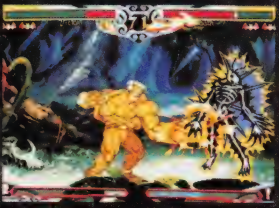
サスカッチは通常のダッシュ攻撃からのラッシュが強力だが、ダークフォースを使えばもっと強力になれる。相手を圧倒していこう。


ペンギンはガードさせるだけで相手の体力を削る。

ジャンプ防止技各種
ビクトル
担当：ジョッキー☆笹岡

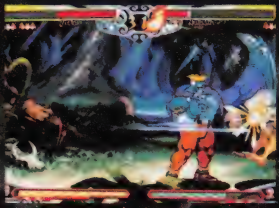
ビクトルの主戦力が地上での接近戦なので、ジャンプで逃げ回られるとキツイ。そんな悩みを解決するため、ジャンプ防止技をマスターしたい。

●電撃立ち中パンチ
ジャンプや小足から、投げ技にいくところをジャンプされる場合に出すと、ジャンプしたところを落とせる。地上で当たる場合もあるので、中P・大Pのチェーンもいい。


判定が強いのでジャンプ防止以外にも使える電撃立ち中P。

●ダッシュ小P
ダッシュ小Kよりも空中に強い。が、逆に地上に弱いので使い分けがポイント。

●ジャイロクラッシュ
メガスパイク失敗で出ることも多いが、密かにジャンプ防止で役に立つ。


ダッシュで跳ばれるようならダッシュ小Pを混ぜていく。

ダッシュ小攻撃で固めよう
ビシャモン
担当：KAL

ダッシュ小P、ダッシュ小Kは、ビシャモンの攻めを持続させるために必要不可欠な技だ。どちらもガード・ヒットさせたあとはビシャモン側が先に動きだせるため、攻撃から攻撃を繰り返して相手を押さえ込んでいく"固め"の際に、大活躍するのだ。

ダッシュ小Pは、すぐ跳んで逃げようとする相手に対して多用する。ジャンプのしかかりをはたき落とすのだ。

ダッシュ小Kは足下に対して強い判定をもつので、対地用。小技で割り込もうとしてくる相手に使う。

これらを、跳び込みのあとやダッシュ攻撃のあとに下小P・小足払いでつないで、そのあとに出していくのだ。小足払い×2・ダッシュ小P、下小P×1・ダッシュ小K等、行動を読まれないようにほぼランダムで出していくのがコツ。これでさんざん固めて相手がガードしがちになったら、そこではじめて昇り中Kや鬼首捻りが生きてくるのだ。


突進しまくれ！

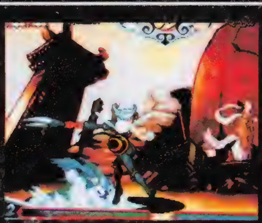
ダッシュコマンド投げ
オルバス
担当：ジョッキー☆笹岡

オルバスで強くなるための必須事項、それはスカしダッシュからのコマンド投げだ。

ジャンプ攻撃や小足などから、いきなりダッシュして寄り、コマンド投げ。ダッシュ中にコマンド入力して、ダッシュモーションをキャンセルさせてコマンド投げだ。

また、Q-Beeの立ち中パンチなど、中距離での牽制技に対して思い切ってダッシュしてみると、オルバスのダッシュの姿勢の低さから、相手の技をスカしてダッシュすることができる。これを狙ってできれば、すかさずコマンド投げして、形勢逆転可能。

相手の小技ですら潜り込む。積極的に狙っていこう！


相手の牽制や割り込み技に対して思い切ってダッシュ！


そしてコマンド投げ。足払い系以外の技ならほぼスカせるぞ。

スカルパニッシュ
ザベル
担当：C・LAN

ザベルの投げ技といえば、通常投げ（つかみ）のマーダラービートが有名。しかしセイヴァーでは、ザクザクやった後にザベルがバックジャンプしてしまうため、着地後に攻めることができない。

どうせそこで終わってしまうのならば、コマンド投げのスカルパニッシュを狙うべし。ダメージはチェーンコンボ1回分ほどもある。

コマンド投げを円滑に決めるために欠かせないのがダッシュ。前号の攻略にも書いたが、適度に固めてからこれを仕掛ければ効果抜群。相手のガードが堅ければ、デスボルを捨てて、ES版で使うのもいいぞ。


ダッシュでスイ〜ッと近づき…。


スカパニる。カタメの一連携に。

空から攻める!
レイレイ
担当：道士　桃

レイレイの基本的な闘い方ができるようになったら、次に覚えてほしいのが、旋風舞の使い方だ。

旋風舞は、キックボタンを押すことによって途中で切り離し、着地することができる。この切り離しをうまく使うことによって、強烈な奇襲攻撃をかけることができるのだ。

基本的な使い方としては、ジャンプ旋風舞を素早く切り離し、相手の足元を目掛けて着地をする。切り離し方によっては尋常でないスピードで落下し、さらに落下するまでに技が出せるので、着地後に下段を攻めるようにすれば、普通の人ではまず見切れないだろう。


途中で切り離し、空襲をかける。普通は見切れないぞ。

細かい使い方は今号（57ページ）に掲載されているので、そちらを見てほしい。

コブラブローとダッシュ攻撃
アナカリス
担当：CHU

巷で意外と使われていないのが、コブラブローやダッシュからの大Pと屈大K。

それだけやってりゃ勝てる、というわけではないが、バリエーションの中に加えておいて損はない、隠し味的な攻撃なので是非覚えて使ってほしい技だ。ではだいたいの使い方の説明しよう。

まずコブラブローは、相手がジャンプやダッシュしてきそうな時、たとえばこちらの一通りのチェーンをガードさせた後や、バックダッシュして間合いを離した後などに使ってけば結構ヒットするはずだ。といっても読まれると反撃の的なので多用は避けよう。

ダッシュ大Pは攻撃判定がデカイのをいいことに割と適当に使っていい。相手が中・遠距離から攻撃をしかけてきそうなときに、先に大Pを置いておく、ってな感じだ。

ダッシュ屈大Kはかなりリーチのある下段技なので、遠距離からいきなり出すとヒットしやすい。もちろんヒット後は追い打ちや起き攻めだ。


あくまでも隠し味だ。ほどほどにね。

やれば戦力3割増し

反撃して強くなれ

～初級編～

反撃可能な技は強い技が多い。強い技を連発されないようにするためにも、きっちり反撃してプレッシャーを与えよう。

担当：P・鈴木

ゲームスピードが速すぎて、自分の動きを制御するだけでも精一杯なセイヴァー。お互いに好き勝手に動いて、適当に出した技が相手に当たってワーイ、という闘い方で試合が終わっている人は数知れない。こうなってしまうと、相手が誰だろうと同じ動きでゴリ押しするパターンが増える。

これでは勝負に勝てないだけでなく、試合が面白くない。勝った実感がわかない。

そこで、今回は「相手の技を見て、あわよくば反撃」、あるいは「この技に反撃をして、相手の好き勝手にはさせない」、このような目標を持ってもらおう。

一般的には、いくら強い技であっても、ガード後の反撃が可能な技であれば、出し控えたくなるもの。強い技を出させないためにも、反撃はきっちり行いたい。相手の動きをよく見ることを心がけよう。

とりあえず今回は、「ここに反撃をすれば相手は動きにくくなる」という技をピックアップして説明しよう。ぬるい反撃でもいいから、"反撃しよう"と意志を持つことが大切だ。

キュービィ

●デルタA（三角跳び針攻撃）

反撃方法

(1)ガード後、リーチの長い技を出す（やや難しい）

(2)垂直ジャンプ攻撃で三角跳び下降中を狙う

(3)ADガード後、着地際に地上連続技を狙う

お手軽で強い三角跳び攻撃。反撃はできないが、壁ターンしている間に前ジャンプするのも効果的。

●プラスB（ハチ大量発生）

反撃方法

(1)ハチを地上で屈んでかわし、キュービィの落下中に痛い技を1発入れる

ハチをガードしてしまうと、キュービィ側有利になるので屈んでかわしたい。ただ、キュービィが空中にいるのに屈んで待つという行為は危険だ。無理はしないこと。また、反撃は落下中（着地前）にしよう。

サスカッチ

●ビッグタワー（全身氷柱）

反撃方法

(1)空中ガード後、すぐに攻撃

(2)地上ガード後チェーンなどの地上連続技を出す

ビッグタワーは1回ガードした後は攻撃判定が消える。グラフィックに惑わされずに反撃しよう。難しくないはず。



ガードしたらグラフィックに惑わされずにチェーンを決めよう。

●ESビッグタイフーン（足の裏大回転・氷つき）

反撃方法

(1)ガード後サスカッチに近寄って超絶連続技を狙う

ES版の攻撃判定も1回ガードしたら消えるのでチャンスだ。ちなみにノーマル版の反撃は、大・余裕、中・難しい、小・不可能（GCのみ）となっている。小中大の見分け方は、攻撃回数の違い。小中大でそれぞれ2・3・4回となっているぞ。

ガロン

●ビーストキャノン（突進技）

反撃方法

(1)1回目の突進をガードした後、すぐに昇龍系の技を出す（出が早く判定が強い技）

(2)2回目の突進がくるまで待って、突進ガード後に地上連続技を決める

横からくるビーストキャノンは、1回ガードしてしまえば怖くない。2回目の突進で逃げていく人もいるが、これは(1)でノーリスクに対応可能。



わざわざGCを出す必要はない。素直に昇龍系でOK。

アナカリス

●屈み中P（地面からの手）

反撃方法

(1)ガード後、出が早くてダメージの大きい技（チェーンも一応可）を出す

対空としての性能が激強の屈み中P。そんな攻撃もガードした後なら反撃が可能だ。空振りさせたらなおのこと有利。

これに対し、アナカリスは屈み中P・（屈み）中Kとフォローしていくことで解決する。

ESコブラクローにはGCで安定か？

バレッタ

●ビューティフルメモリー（おばあちゃーん）

反撃方法

(1)ガード後バレッタが着地する前にダメージが大きい技を1発当てる

着地を待って反撃しようとすると再びばばあで攻撃されてしまう。気をつけよう。

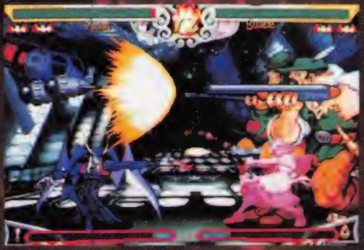
●クールハンティング（ヒゲオヤジバルカン）

反撃方法

(1)弾を撃ち終わって、バレッタが武器をしまっているときに、ダッシュやジャンプからの連続技を決める

(2)立っても弾をくらわないキャラなら、バレッタに歩いて寄って足払いを出す

(1)が有力。慣れれば大ダメージが狙えるので練習したい。



ジェダは屈み小P空振り後、リバーサルで血の池を出すといい。

デミトリ

●デモンクレイドル（昇龍拳）

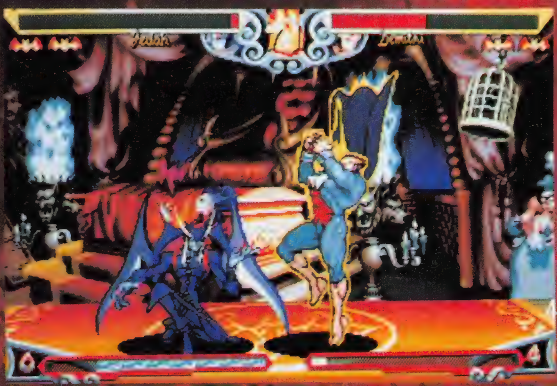
反撃方法

(1)デミトリが着地する前に1発ダメージの大きい攻撃を当てる

(2)着地後の一瞬のスキを狙って地上連続技を決める

デモンクレイドルが大きい。デモンクレイドルよりもダメージが大きい反撃でないと、デミトリはプレッシャーを感じてくれない。ゆえに(2)を覚えてほしい。

どんな技でもいいので、少し早めに技を重ねてみよう。



出が早い技を「デモンクレイドル！」の「レ」あたりで重ねるといい。グラフィックに惑わされず、少し早めに技を重ねることが大事だ。

バットスピンへの反撃も同様に着地後を狙おう。

●デモンビリオン（コウモリ突進技）

反撃方法

(1)ガード後、ジャンプやダッシュ、その場から痛い地上連続技を狙う

意外と反撃している人が少ない。速い突進技でもいい。

オルバス

●ダッシュ大攻撃（特に大P）

反撃方法？

(1)GC

(2)ガード後コマンド投げ（リリス、アナカリス除く）

ダッシュ大Pを使うオルバスがどれだけいるのかは不明。

●立ち大P（魚クレイドル）

反撃方法

(1)オルバスが落下している最中にダメージの大きな技を1発当てる
着地に隙はないので、素直に空中で反撃しよう。

●ジャンプ中レバー下+大K(ドリルキック)
(1)ガード後着地を待たずに空中で1発反撃をする
ドリルをガードすることは非常に多い。しっかりと大ダメージを与えておきたい。


他のキャラのドリル系も同様の反撃を。ES昇龍がおすすめ。

フェリシア

●ローリング系(突進技)
反撃方法
(1)ガード後、間合いに応じた連続技(単発技)を決める
これは問題ないだろう。

●プリーズヘルプミー(仔猫)
(1)ガード後、仔猫が消えるまではフェリシアは動けないので、ジャンプで近寄って好きな連続技を決める
遠くでぼうっとしているヒマはない。急いで近づいて大ダメージを奪おう。
逆に、フェリシアは追い込まれた状況以外での使用は好ましくない。

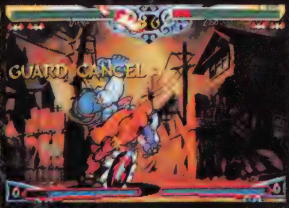
ビシャモン

●絡め魂(飛び道具)
反撃方法
(1)ガード後、出が早くリーチのある技から地上連続技を狙う
(2)ガードせずに跳び込んで超絶連続技を決める
絡め魂を使ってくるビシャモン相手には跳び込みを狙うといいだろう。

ザベル

●スカルスティング(垂直落下ノコギリ)
反撃方法
(1)ガードしたら、ガード方向にレバーを入れずに➡⬇⬋を正確に入力しGCする
(2)前に歩いてスカし、着地に地上連続技を決める
GCは、後ろ斜め下にレバーを入れなければ割と簡単に成功する。覚えておこう。また、空中ガードの反撃も有効だ。

●ヘルダンク(ガード不能)
反撃方法
(1)前に跳んで連続技を狙う
後に跳ぶ人はクセを直そう。



GC教習所の成果を試すときがきたようだ。

●空中デスボルテージ(全身電気アタック)
(1)空中でガードした後すぐに1発、ダメージが大きい技で反撃
地上でガードしても反撃は難しい。とりあえず狙っていっても構わない。空中デスハリケーンは反撃不可能だ。

レイレイ

●天雷破(ドリフのオチ)
反撃方法
(1)地震をガードした後、鉄球が降ってくる前にリーチの長い技から地上連続を狙う
鉄球が落ちてきてしまうととてもやっかいな展開になる。なるべく事前に対処したい。

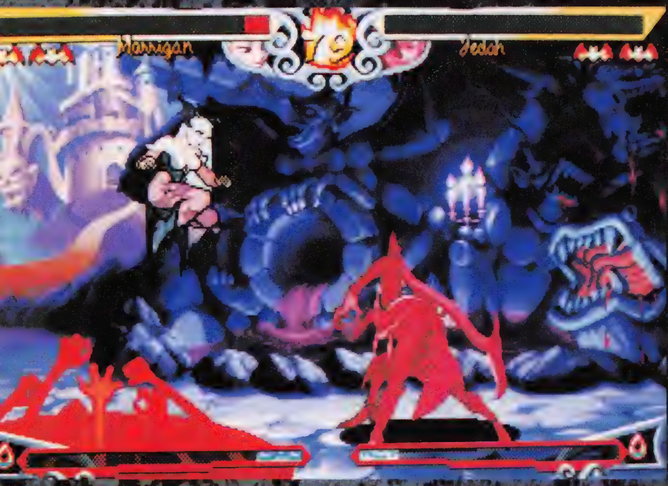

ただし、鉄球の落ち方が、ランダムのようなので、たまに失敗する。

他にもツメへの反撃が可能。意外にも跳び込みが間に合うキャラもいる。安定するなら飛び道具かな。

ジェダ

●空中ディオ=セーガ(カマ)
反撃方法
(1)カマの下をくぐれるような突進技や飛び道具などで、ジェダの着地を狙う
カマをガードさえしなければ、反撃はさほど難しくない。とりあえず前ジャンプという手がいいだろう。

●フィナーレ=ロッソ(地下)
(1)前ジャンプ、ダッシュから超絶連続技を狙う
これも後ろジャンプしている人が多い。垂直ジャンプに至っては、反応が早すぎてジャンプ着地をつかまれることもあるので注意。

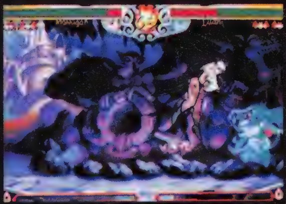


前に跳ぶんだ!垂直に跳ぶと、最悪の場合つかまれてしまう。

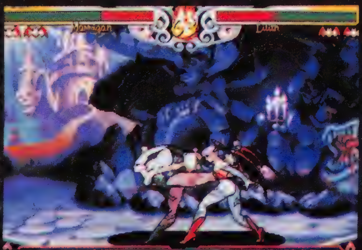
リリス・モリガン

●シャドウ、シャイニングブレイド(昇龍拳)
(1)ガード後、着地を狙って地上連続技を決める

●ダークネス、ルミナスイリュージョン(分身乱舞技)
(1)ガード後、落下中の相手に着地前に1発リーチの長い技を決める


画面端なら大きな反撃のチャンスとなる。ダクネスで返すことも可能。

●ソウルフィスト(モリガン)
(1)反応次第で跳び込みが間に合う、飛び道具が出る前に潰すことも可能
リリス、モリガンは出された必殺技すべてに反撃を狙う精神で挑もう。


リリスの飛び道具も、出かかりを技で潰すことができる。

ビクトル

●メガフォーリッド(頭)
(1)ガード後、近寄って痛い連続技を決める
(2)空中ガード後、ダッシュからの連続技を決める
今のビクトルはフォーリッドなど使わないだろうが、念のため入れておく。
※今までビクトルの記事にステイクが頭のような記述があったが、ステイクは杭。つまりフォーリッドとステイクが入れ替わってしまっていた。ビクトル使いの方には混乱させてしまい申し訳ない……。「メガフォーリッド」が"頭"攻撃だ。

まあ、初級ですから

今回は「ここだけでも反撃してほしい」という内容にしぼってみた。難しい反撃は次の機会にでも…。とりあえずは知識として覚えて、そこから実戦で反撃できるレベルにまで高めてみてくれ。

見過ごしがちなところではあるが…

リバーサル解析編

前作とはまたリバーサルの出し方が変わってきているので、それをふまえた対戦を心がけたいところ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

リバーサル技成立条件

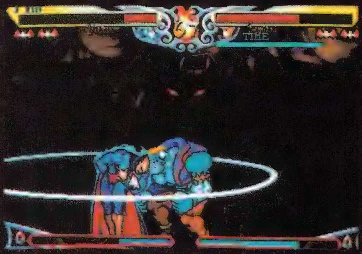
リバーサル技の出せる状況とは？

初めに基本的なところだが、リバーサル技の出せる状況は、次のようなときである。

- **起き上がり**
- **ガード後**
- **くらい後**
- **くらい後の着地**

といった4カ所である。ビシャモンの鬼炎斬は特殊なのでこれには当てはまらないが、基本的にこの状況においてのみ、リバーサルで必殺技（及びEX技）を出すことができる。

また、ダークフォースはこの例に含まれず、リバーサルでは出すことができない。必殺技扱いになっていないということだろう。



前にも言ったけど、ダークフォースはリバーサルでは出ない。

コマンド入力は早くても遅くてもダメ！

いま言ったような状況で必殺技を出せばリバーサルとなるのだが、実際に出すのはムズかしい。

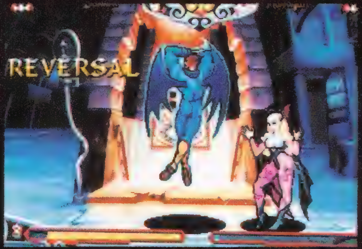
ではなぜムズかしいと感じるのだろうか？

理由は簡単で、コマンド入力の完成が、起き上がり（及びリバーサル状況）と**まったく同時**でないといけないのである。

具体的には、必殺技の最後のボタン入力（コマンドの種類によってはレバー入力）が、起き上がりよりも早く押されてしまうと、**その時点でそれまでのレバー入力が無効化さ**れ、入力再開の状態になってしまう。



まだ起きてない。ここでボタンを押すと、レバー入力がパアになる。



起きあがるのと同時にボタンを押さないとダメ。キビシイ！

つまり、レバー入力が完成したら、あとはリバーサルの瞬間にボタンを目押しで一発勝負！ということだ。

リバーサルのタイミングは一瞬しかないので、**その一瞬より早くても遅くてもダメ**、ということになる。

リバーサルの成立条件は、思ったよりもキビシイのであった。

ボタン離しでは基本的にはダメ！

今言ったような理由から、リバーサルを出すのに、ボタンを連打していては絶対に出ないことが分かるし、さらに言うなら、ボタン離しも、コマンド入力完了後には無効化されてしまうことが分かると思う。

ボタン離しでも出すことはできるが、コマンドを入れる前から押しっぱなしにして、起きあがる瞬間に離すことでのみ可能。これではあまりに意味がない。

ただし、ボタン入力はそれまでのコマンドが無効化されてしまうが、レバー入力が関係ない方向に入っても、それまでのコマンドは有効なままなので安心していいぞ。

起き上がりリバーサルの入力方向

基本は相手方向入力

ヴァンパイアハンターのときには、起き上がり時のコマンド入力は、自分の足元の向きに準ずるものとなっていた。

しかし、今回のセイヴァーの場合は、基本的には相手のいる方向に入力する形になっているのである。

倒れたあとに足の向きの変わる技をくらっても、落ちついて**相手のいる方向に入力す**れば良いのだ。

これで入力問題はほぼ解決。



ほとんどのキャラは、どんなときでも相手のいる方向に入力でOK。

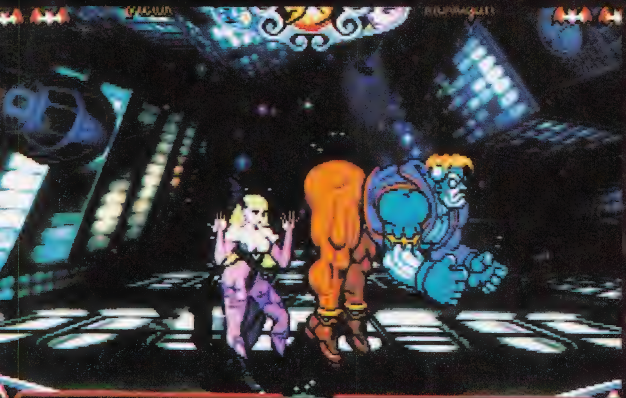
移動起き&跳び越され時に入力方向が変わるキャラ

注意したいのは、**デミトリ、ビシャモン、ビクトル、フェリシアの4キャラ**である。

移動起き上がりや、相手に起きあがりを跳び越されて相手との位置関係が逆になった場合、入力方向が相手と逆の向きになる。

この場合、デミトリ以外のキャラは、コマンド入力し終えていれば、リバーサルよりもタイミングが遅れてもコマンド自体は有効で、遅れてボタンを押しても必殺技が出てくれる。リバーサルでなくとも入力して損はしないことになる。

デミトリだけは例外になり、起きあがるまで（リバーサルの出るタイミングまで）は、相手と逆方向のコマンド入力になるのだが、完全に起きあがってから（リバーサルタイミング以降）は、相手方向に



例外の4人は、倒れてから移動したときに逆になるので注意しよう。



デミトリはリバーサル以降のタイミングはレバーを相手方向に。

入力しないと出せない。なので、デミトリだけはリバーサルを出すのがさらにキビシくなっている。注意しよう。

そのほかで注意したいキャラ

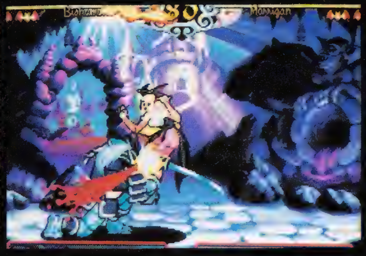
今回調べた段階では、なぜかQ-Beeだけは、起き上がり時に限り、リバ[ーサ]ル必殺技が出せなかった。

さらに、ビシャモンは、鬼炎斬に限り、あらゆるリバーサルが出せなかった（技が出ても、リバーサルの表示が出ない）。



なぜか起き上がりが出ないQ-Bee。ナゾ。

この2つは原因が分からないので確かなことは言えないが、はっきり言ってリバーサルは出ないモノと考えてしまったほうがよさそうである。



リバーサル技とか言いつつリバーサルでは出せない鬼炎斬。

リバーサルVS重ね技いろいろ

最後に、リバーサルVS○○、というように、代表的な状況での、リバーサル技の向き、不向きを例で表してみたので参考までに。

シャドウブレイドVS重ねフィナーレ・ロッソ

これは何と、血の池の勝ちである。リバーサル表示が出ても吸い込まれる。

まあ、この場合はジャンプするのが正解なので、出すだけ無駄である。



血の池対シャドウブレイドは血の池勝利。

コマンド投げVS重ね小足払い

これは、コマンド投げの性能によるので一律に勝てるという訳ではないが、コマンド投げ時に**無敵判定を持つキャラ**ならば、どんな技を重ねられようが投げ勝つ。

しかし、投げの発生が遅いキャラや、無敵のないキャラは、逆に負けるので注意しよう。

ジェダ、デミトリ、ザベルなどは無敵判定を持たないので危険だ。

また、こちらがリバーサルでコマンド投げを出しても、相手がジャンプすると不成立なので、それにも注意。



コマンド投げに無敵があるキャラなら、重ね技に勝てる（投げ間合いにいれば）。

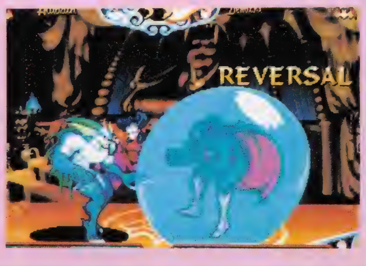


逆に無敵のないキャラは、思っきし負け。

バルキリーターンバッドスピンVS重ねウォータージェイル

これも技の性能に準じ、完全無敵になれるバルキリーターンなら、完璧に泡を重ねられても脱出が可能。

逆に、やられ判定の残るバッドスピンは負け。デミトリは完全に泡を重ねられたら脱出不能（リバーサルでESデモンクレイドルかな?）。



バルキリーターンは無敵だけど、バッドスピンはスッポリ。そしてガッカリ。

結論「リバーサルは一発勝負」

結論として、リバーサルを出したかったらコマンド入力して、タイミングよくボタン一発勝負でいくのがいいと思う。それでダメなら、超素早くコマンドを連続入力していく方法も、一応ある（このほうがフォローが出やすい）。

基本的に条件がキビシイので無理には狙わず、ここぞというときに狙う程度にしておこう。


人類への最終挑戦!!あのイライラ棒がこの夏帰ってくる!
トラックボールを使用することでイライラ棒の微妙な操作感を再現。ビデオゲームならではの様々な仕掛けが、手に汗握る緊張感を演出します。
コンパクトなビデオゲーム筐体で誰でも気軽に楽しむことができます。
チャレンジするコースはノービス、エキスパート、プロフェッショナルの全3コース、
プロフェッショナルコースクリア時には特製クリアカードを発行します。
(※クリアカード発行機能は、オプションになります。)
S字ゾーン
ルーレットゾーン
イライラロボ1号
8月登場!!
TV番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」の人気コーナー「ウルトラ電流イライラ棒」が、コンパクトな専用筐体になってビデオゲームで登場する。
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー
ウルトラ電流イライラ棒
ULTRA DENRYU IRAIRA BOU
©テレビ朝日 1997
企画　株式会社 タカラ
The Future Is Now SNK
■販売元　株式会社エス・エヌ・ケイ
※仕様は予告なく変更することがあります。　あらかじめご了承ください。
本社　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
大阪特機事業部　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)6150　FAX.06(338)9506
東京販売部　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8（第2紀尾井町ビル）　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
東京特機事業部　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8（第2紀尾井町ビル）　TEL.03(5275)2733　FAX.03(3222)7422
札幌販売　〒065　北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446
SNK CORPORATION　18-12 TOYOTU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN.　PHONE.06(339)5577　FAX.06(338)7175
仙台販売　〒983　宮城県仙台市宮城野区荻野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
名古屋販売　〒465　愛知県名古屋市名東区一社3-100　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
広島販売　〒731-01　広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1　TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
高松販売　〒760　香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.0878(23)3371　FAX.0878(23)0920
福岡販売　〒812　福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
SAURUS ■開発元　株式会社 ザウルス　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル　TEL. 03(3222)1721　FAX. 03(3222)1728
©SNK/SAURUS 1997

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE·No.200
8.30/9.15 September 1997

退屈な夏を撃破しろ!!

200号特集 発動承認!!!

風がまき、日差しが燃える!

ニューゲーム熱波!! 日本上陸!!!

夜空に輝く金字塔、200号がその証!

君の力も200倍だ!! 天下無敵の攻略指南!!!

ニューゲーム初弾

ビデオゲームアップデイツ

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

ついに200号になりました。昨年10周年を迎えたばっかりだというのに、実はあんまり実感がなかったりして…。200号といっても、増刊号やらコミゲ、ワールドや旅人間などもぜーんぶ込みなので、実際に本誌自体が200冊発行されている訳ではないのです。

本当に200号分発刊されるのは、あと2~3年後かな?ゲーメストを全部持ってる人は試しに数えてみてはいかが?



今号のむーちゃん
(広島県 タカアシくん)

掲載広告ご案内

着地攻めのすすめ

ジャンプしかかりを狙え

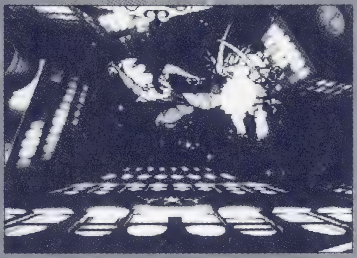
ジャンプで逃げる相手を捕まえるのは難しいが、ジャンプする瞬間なら…。

担当：珈琲　ふりーく

空中ガードされると何もできない感を持つ人は多いと思う。空中ガードで待って反撃するのが基本戦法の相手を、大被害を被りながら何とか捕まえても、またすぐバックジャンプされて逃げられてしまう。

確かに、空中ガードが非常に有効なセイヴァーでは合理的な戦法である。実際、困ったら空中ガード、というアルゴリズムを持っていないと、セイヴァーの世界で生き抜くのは難しい。

「でも程度ってものがあるだろう——」とまで煮詰まっている人もいるだろう。しかしその戦法をとるプレイヤーに罪はない。空中ガードを崩せないプレイヤーは、その分だけ勝率が悪くなる、ただそれだけのことだ。



追っかけても、追っかけても空中ガード。ムキィーッ。

一口にジャンプと言っても

空中ガードを崩すことを考えたとき、最低でも2通りの考え方が必要になる

ジャンプを昇りで落とすか、下りで落とすか、すなわちジャンプ防止という考え方と、一般的な対空という考え方の2つだ。ここではジャンプを昇りで落とすことを考えてみよう。

ジャンプした瞬間

このゲームの空中技は強い。空中ガードの有効度の高さと相まって、跳び込みや垂直ジャンプを落とすのはなかなかに骨が折れる。ならば相手がジャンプするのを阻止できないだろうか?と思考が進んでもおかしくはない。

ここで気になってくるのが、ジャンプの離陸する瞬間のキャラの状態だ。レバーを入れたらジャンプするのは当然だけど、厳密な意味で、レバーを入れてすぐにジャンプしているのだろうか?という疑問は誰しも持つはずである。

立ち状態からレバーを入れると、レバーを入れた瞬間から投げられ判定がなくなる。しかし投げられなくなったといっても、まだキャラは完全には跳んでいない。その後約60分の3秒ほど、キャラは地上でジャンプの準備モーションに入っており、ガードすることはできない。当然地上くらいでヒットするため、チェーンコンボなどの連続技もしっかり入る。

その後キャラは空中判定になり、チェーンコンボなどの連続技は入らなくなる。ただしまだ空中ガードはできない。ほんの一瞬、約60分の1秒ほど、キャラは浮いているのに空中ガードできない時間があるのだ。とはいえあまりに一瞬なので、あまり気にしなくてもいい。

その一瞬が終わるとキャラは空中ガード可能な状態になる。完全にジャンプしたと考えていいだろう。

以上がジャンプする瞬間の状態だ。ただしアナカリスは例外で、レバーを入れて約60分の1秒後には、もう空中判定になっている。また、ザベルは約60分の1秒後に足下が無敵となる。グラフィック的にはしゃがみ込んでいるが、上のほうにはちゃんと地上のやられ判定が存在している。

このほかのキャラでもわずかな違いはあるようだが、測定誤差範囲内、ということにしておこう。

ジャンプ方向にレバーを入れてからの状態の変化

※アナカリス以外はバックジャンプ方向。

標準キャラ

約60分の１秒後



レバーを入れるとジャンプ準備モーションに。

約60分の2



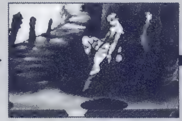
まだ準備モーション。当然ガードはできない。

約60分の3



まだまだ準備モーション。ここまでは地上にいることになっている。

約60分の4



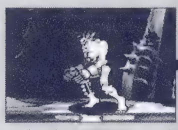
ジャンプする瞬間。ここで空中に浮いたことになり、空中にふっ飛ぶようになる。

約60分の5



空中ガード可能になる。技を出せるのはこの約60分の１秒後から。

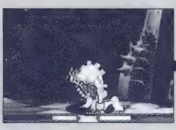
ザベル



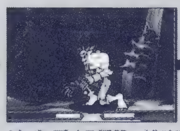
レバーを入れた瞬間から足下が無敵になるザベル。でも頭を狙われると地上で喰らえる。



しゃがみ込んでいるけど、やられ判定は何もないザベルの頭上にある。お化け?お化け。



足があるように見えても、ないのだ。

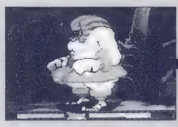


ジャンプする瞬間。ザベルもここで空中に浮いたことになる。

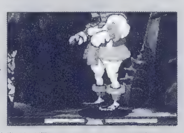


空中ガード可に。

アナカリス垂直ジャンプ時



アナカリスの垂直ジャンプの準備モーション。ここでなら地上ヒットする。



もう浮いちゃった。垂直ジャンプだから、すぐガードに移行するのは難しいけど。

相手がレバーを上に入れた瞬間を狙う

この瞬間を狙う最も典型的な状況は、相手の起きあがりに攻撃を重ねるときである。

セイヴァーの起きあがり時の投げに対する無敵は、約60分の5秒なので、起きあがりにうまく投げを重ねられた場合、小技を最速レベルで出さないと投げられてしまう。そこから起きあがり側の投げ、攻め側のしゃがみ小キック、などといった起きあがりの攻防が行われるわけだ。

しかし起きあがり側がジャンプという選択をとった場合、攻め側の投げという選択肢は当然無効になる。攻め側は起きあがり側が空中判定になるまでの、約60分の3秒に技を重ねる必要が出てくるのだ。アナカリスにいたっては約60分の1秒である。



ジャンプされると投げは意味なしだけど、投げ入力による近距離技で対応できることも。

起きあがり側のジャンプに対して、足払い（立ちガード不可攻撃）系の技を重ねるという行為は、攻め側にとってある意味、一番シビアなタイミングが要求されるわけだ。

相手が空中に浮いた瞬間を狙う

相手が空中に浮いてしまうと、空中ガード可能になる。しかしまだ、逃げられたわけではない。空中ガードされない地上通常技で、空中の相手に当たりやすい技を出せば、跳んだ瞬間の相手を落とすことができる。ここからは連続技は入らないが、単発でもダメージを与えられる意味は大きい。そのうえ、地上通常技が空中ヒットして吹っ飛んだ相手の着地をさらに攻めるパターンを作れば、もう一度起き攻めをしているようなもので、二重においしいという考え方もできる。

下段かジャンプ防止か

ここまできたときに、起きあがりに足払いを重ねることにどこまで意味があるのだろうか?という疑問が頭をよぎらないだろうか。

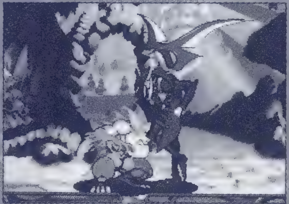
基本的に足払いは、空中に浮いてしまった相手に当たらない。その代償として、立ちガード不可というメリットがあるわけだが、少なくともこの状況で、立ちガード不可にどれほどの価値があるのだろうか。

相手がジャンプ方向にレバーを入れっぱなしにしているのなら、立ちガードできようができまいが、ヒットするのだ。

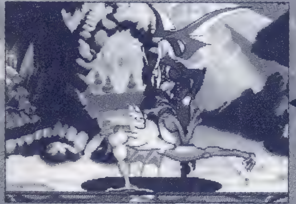
立ちガード不可で得をするためには、相手が立ちガードしたくなるような状況を作らなければならないが、なかなかそれも難しい。

起きあがり側が投げを入れてきたときも、重要なのは起きあがりの瞬間に、技が重なっているかいないかだ。起きあがりに技をしっかり重ねておけば、起きあがり側の通常投げには一方的に勝てる。

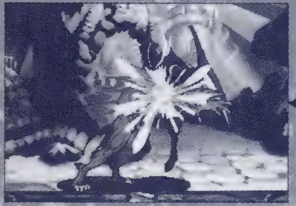
コマンド投げに関してはキャラによる。コマンド投げの発生時に無敵を持っているキャラがいるためだ。もちろん投げコマンドの性質上、レバーを立ちガード方向に引っ張ることも考えられるが、ボタンはレバーと同時入力でよいので、どこまで効果があるか難しいところである。



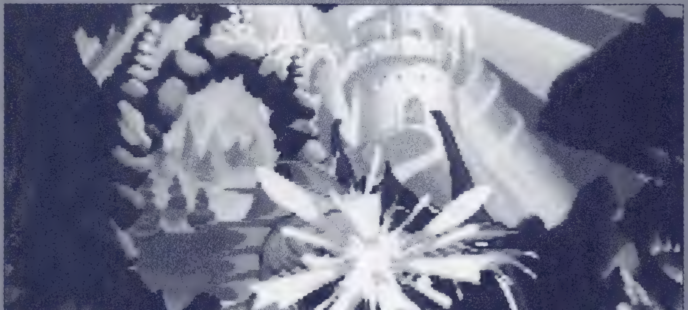
ジャンプに、重ねが遅れて相手が浮いてしまうと、



足払いは相手に当たらない。



攻撃判定が上のほうにある技ならしっかり当たる。



ジャンプに重ねが成功していたのなら、立ちガード可の攻撃でもヒットする。

あと、立ちガード不可攻撃を選ぶ理由としては、ガードキャンセルされにくい点ぐらいだろう。しかし起きあがりにジャンプされるより、ガードキャンセルを狙ってもらったほうが数倍楽である。地上にいてくれるのなら、投げをはじめとしていくらでも攻め手はあるからだ。

怖いのはジャンプなのだ。慣れの問題で、足払いのほうが重ねやすいから使っている、という人もいるかもしれないが、もし起きあがりにジャンプされて逃げられているようであれば、自分の起き攻めを見直してみるべきだろう。

立ちガード不可もこんな状況なら役に立つ

相手のジャンプしようという意志に対して、立ちガード不可攻撃が役に立つおそらく唯一の状況が、連続ガードになる固めを行っているときだ。

たとえば、リリスのしゃがみ小K中P中K大Pのチェーンで、しゃがみ中キック後相手が跳ぼうとしたとする(そんな奴いないだろうが)。その次のしゃがみ大パンチはしゃがみガード不可攻撃ではないので、レバーを上に入れている相手にはガードされてしまうことになる。ガード中はレバーをどこに入れても立ちガードかしゃがみガードしているためだ。しかしそこで立ちガード不可攻撃のしゃがみ大キックを出せば、ジャンプしようとして立ちガードしている相手にヒットする。

ただしこのメリットは連続ガード時のみのメリットで、しかも相手が予約っぽくレバーを上に入れてくれていないと効果がない。跳び込み時に使うのは基本として、それ以外では、相手が半分パニック状態に陥るほどの強力な固めを使って、プレッシャーをかけておく必要があるだろう。



たとえばリリスのしゃがみ中キックをガードさせた後、相手がレバーを上に入れたら、



立ちガード可のしゃがみ大パンチならガードされてしまう。



立ちガード不可のしゃがみ大キックならガードされない。

ジャンプされてもあきらめないことが大切

タイトルに反して、起き攻めに終始してしまった感はあるが、起き攻めにセイヴァーのジャンプのしかかりの特徴が、最も露骨に現れているのだ。この知識を応用することで、様々な状況に対応できるはずである。

重要なのは、相手が「立ちガードしているか、しゃがみガードしているか」と考えるだけでなく、「ガードしているのか、ジャンプしているのか」というくくりでも考えることだ。

そうすればジャンプで逃げようとしている相手にジャンプ防止の技を当てるたびに、起き攻めをしている気分になれるかもしれない。これまでのゲームと同じ考え方で、固めパターンを作ったり、ダウンした相手を起き攻めしたり、していては効率が悪い。ジャンプのしかかりを落としたら、落としっぱなしでなく、その先を考えていきたい。

「着地攻め」を明確に意識せずして、セイヴァーの攻略は語れないのだ。

ぬるぬるはヤバイよ!

キューピィ対戦攻略
上から見下ろすこの快感



キュービィの強さは何もHダッシュだけではない。ホバージャンプだっていけますよ。

担当：ワイルダーKEI

ホバージャンプを忘れてはいないか?

Hダッシュを使った攻撃に目がいきすぎて、Hジャンプの存在を結構忘れがちだ。

そこで、Hジャンプの使い方を説明しよう。まずは、基礎から入ろう。レバーを上方向に入れておくことで、一定時間の間空中に浮遊していることができる。

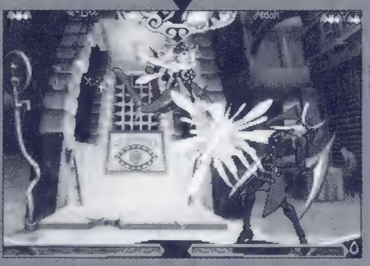
浮いている間は、空中ガードもHダッシュもすることはできる。浮いたままからの空中ガードは、相手が右側にいるならばレバーを左斜め上へ入れればよく、Hダッシュは◆◆でも→→でも出すことはでき、そのままジャンプ中P→ジャンプ大Kとつなげることだってできる。もちろん、フロントHジャンプからでも、このやり方は変わらない。ジャンプしてからすぐレバーをガード方向斜め上に入れたままにしておけば、ガードしながらの浮遊前進が可能である。

では、浮遊していることにどんな意味があるのか?この意味を理解するには自分がジャンプ攻撃を受けたときのことを考えてみるといい。

ジャンプ攻撃をさせてしまった時点で攻めの主導権を握られ、相手の攻撃を切り返すのに一苦労させられてしまうことだろう。対空技をもっていれば、空中ガードとの関係が成り立つ。



前進前進!



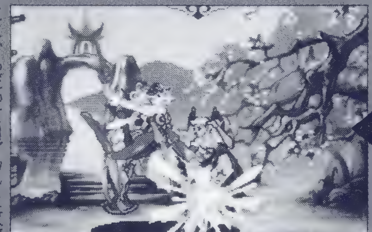
そして襲撃!

だが、キュービィにはHジャンプがあるため、相手の対空技のタイミングをずらすことができる。要するに、ジャンプ攻撃を出すタイミングを自分で決められるのだ。ジャンプをしたら技をすぐ出さなければならない、ということがないのである。自分の好きなタイミングで攻めにいけるというのが、大きな要因だ。

例えば、バックHジャンプをしたところに相手がジャンプ攻撃を当てにきたとする。キュービィ以外のキャラだったら、相手に空中チェーンを出されるとそのまま地上へと引きずり落とされてしまう…。



こんな空中チェーンをされても落ちない。



ここからだってHダッシュ攻撃ができるのだ。

しかし、キュービィはHジャンプをしていれば、引きずり落とされることがない。

さらに、空中ガードをしてから、Hダッシュ攻撃に移ることだってできるのだ。相手が着地するタイミングを見計らってから、攻撃することも可能だ。空中へ脱出していられる時間が他のキャラよりも少し長いため、守りも堅い。Hジャンプでのらりくらりと動きつつ、いきなりHダッシュしたほうが、ヒットしやすい。

ダッシュタイミングに変化をつける

ここで言うダッシュとは、地上ダッシュのこと。低空Hダッシュばかり使って攻めていると、そのうちにリズムをつかまれてガードされるようになる。そこで、下段技とダッシュ攻撃を混ぜてみよう。

一度Hジャンプ攻撃をガードさせたら、しゃがみ小P or Kで攻撃しておき、そこから、今度はダッシュ小P or 小Kを出してみよう。しゃがみ小攻撃からすぐにダッシュ攻撃にいくのは、間合いが開かないうちに相手を攻撃するためだ。

こうして近づいておけば、再びHダッシュ攻撃、下段攻撃、コマンド投げの3択をかけることができる。Hダッシュ攻撃のあとにすぐバックジャンプで逃げられるようならば、前号で説明した立ち中Kを使ってみよう。

ダッシュ攻撃を小Pにするのは、ダッシュ小Pからチェーンコンボを狙うため。小Kは、しゃがんでいる相手に当てるために出す。小Pは相手にしゃがまれると当たらない。

そこで、ダッシュ大Kの登場だ。しゃがんでいる相手に当てるだけならば小Kで十分だが、さすがにジャンプ防止とまではいかない。ダッシュ中Pはジャンプ防止技としてかなり役に立つが、出してばかりいると、そのうち下段技を合わせられてしまう（対応されるようになったらHジャンプからHダッシュ攻撃すればいい）。

だが、ダッシュ大Kならば、しゃがんでいる相手にもジャンプしようとした相手にも当てることができる。そのかわり、相手より先に動けるというようなことはない。動けるようになるのは、ほぼお互い同時だ。



しゃがみ小Pから…



すぐにダッシュ攻撃へ!

C→Rを混ぜよう

シーアール（連続技で→を使うのでカタカナに書き換えますね）は、ガードキャンセルをよくかける人に有効だ。近距離だと小技からでも連続技になるが、ちょっとでも離れると連続技にはならない。

この場合は連続ガードにはなっていないので、ガードキャンセルをかけようとすると相手は失敗しやすく、技の出かかりをつかみやすい。

たまにタイミングがずれてシーアールにガードキャンセルをかけられるときがあるが、

これはしかたないだろう。バックジャンプから空中で出してみるのもいい。攻撃に落ち着きがない人(攻めまくる人)には、結構有効だ。ジェダなど空中でディオ=セーガを出す相手などにも使える。

チェーンコンボからのC→R

ここでは、チェーンコンボの中にシーアールを混ぜた連携攻撃を紹介しよう。

●Hダッシュ中PまたはJ中P→J大Kからしゃがみ大P→しゃがみ中K→小シーアール



大Pから中Kはチェーンコンボではないが、タイミング

ジャンプ攻撃からしゃがみ大Pへとつなぎ、



目押しで中Kをヒットさせる。さらにキャンセルをかけて…、



小C→R。小で出せば相手に当たらない。すかさず攻撃へ!

よくボタンを押すことで連続ヒットにすることができる。感覚的には、少し遅めに中Kを押す。中Kからの小シーアールは連続ヒットにはならなく、ガードさせるということもしない。「捕まえにいく」という行動で相手を脅かしつつ手前で止まり、そこからHダッシュ攻撃や下段攻撃をしにいくためだ。暴れる相手にはさすがに不向きなので、こういう場合は大シーアールを出していこう。

QJはすぐに当てたくない

QJ(以下蜜と略す)はキューピィ本体に攻撃をくらうと攻撃判定がなくなり、相手に当たらなかった場合は、画面内を6回バウンドしてからどこかへ消え去る。

この蜜を出すときは、なるべく相手の背後へ蜜が回るような感じで出そう。しゃがみ中Pかしゃがみ中Kにキャンセルをかけて出すといい感じだ。

これで相手がガードしたままだと、相手の後ろには蜜の玉、前にはキューピィが待ち受けているという形をつくることができる。



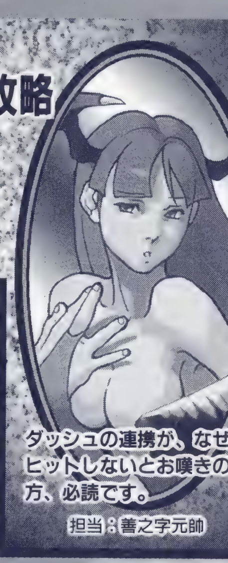
理想のかたちだ。

だが、蜜は結構弱点だらけで、出すまでにダッシュ攻撃で消されてしまったり、わざと空中ガードで蜜の玉を壊しにいくという回避の仕方もあるのだ。

これを画面端に相手を追い込んだときに使うとすぐ後ろへと跳ね返り、少し待っていると再び相手方向へバウンドし出す。これを利用すれば、蜜を盾にしながら相手を攻撃することができる。もちろん、そこからHダッシュ攻撃としゃがみ小Pの2択をかけることもでき、うまくいけばしゃがみ小P→QJ→ESシーアールという連続技にすることもできる。



蜜を盾にしながらじわじわと近づき、攻撃のスキを窺う。



モリガン対戦攻略
密着戦 6つの敵

ダッシュの連携が、なぜかヒットしないとお嘆きの貴方、必読です。

担当：善之字元帥

前々号で紹介した、ダッシュ攻撃の連携は、実戦でうまく使えているかな？

「連携は覚えたのに、相手が当たってくれないのはなぜ？」

こういった疑問を持つ人も多いかもしれないので、今回はどうして相手に連携を脱出されてしまうのか、どうしたら脱出されないのかを考えてみよう。

相手の行動を知る

モリガンのダッシュ攻撃は、相手が動けない状況を作ってから仕掛けるとヒットさせやすいことは前々回説明した。

そこで、最も簡単な「相手が動けない状況」である、しゃがみ小キックをガードさせた直後のことを考えてみよう。

このとき相手がとる行動には、およそ**6種類**あり、そのときの相手の狙いとモリガンの対処法を示したものが、**表1**である。まずはこちらを参照のこと。

表1 しゃがみ小キックをガードさせた後の相手の行動と対処法

	相手の選択	相手の狙い	モリガンの対処
①	ジャンプ	連携からの脱出	ジャンプ防止技からチェーン、空中投げ
②	小技の連打（AG兼）	AG、甘い連携への割り込み	目押し小技・中技・バーチカルダッシュ
③	2手目にGC狙い	GC	暴発待ち、キャラによっては目押し
④	ガード	様子見、ジャンプ防止技待ち	ダッシュ・バーチカルダッシュ・投げ
⑤	昇龍系必殺で割り込み	連携への割り込み	待ち後反撃
⑥	ちょっと待って小技	ダッシュ防止、投げ防止	バーチカルダッシュ、目押し、2連続小技



しゃがみ小Kをガードさせる。今回はこの直後がテーマだ。

6つの敵を知る

それでは表1に基づいて、相手の行動を解説していこう。

①ジャンプで脱出する

セイヴァーでは、地上にいるとチェーンをはじめとする痛い連続技をくらってしまう可能性があるため、地上技1発のダメージで済むなら安いものと考え、ジャンプで逃げる人が多い。ましてやモリガンのダッシュ攻撃は空中攻撃扱いなので、空中ガードされて攻めが途切れてしまう。

そういったジャンプ脱出に対抗するには、小キックをガードさせた後、チェーンにせず、発生の早い通常技（以下、ジャンプ防止技）を置いてやるといい。きちんとしたタイミングで技がおいてあれば、相手は地上で技をくらうことになり、ジャンプを防げる。



ガードが解ける寸前。相手のレバーはもう上に入力済み。



ジャンプ防止技が地上ヒットする。この後チェーンもはいる。

②小技を連打（AG兼）

小キックの後の技に対してAG、あわよくば甘い連携に対して割り込んでやろうと考えている人にも、結果的にジャンプ防止技がヒットする。これは、しゃがみ小キックをガードさせた後、モリガンのほうが先に動けるため、相手は小技で割り込めないことを生かした対処法である。ただし、ジャンプ防止技に発生の遅い技（大攻撃など）を使ってしまうと割り込まれてしまうので注意すること。

③GCを準備

相手キャラにもよるが、GCを狙ってくる人も多いだろう。対処法は暴発を待つのが基本だが、相手のGCがGC専用技ならGCが通常技に化けているはずなので、ほんの少し待って化けた技を通常技で潰すのも手だ。

④ガード

ガードを固めている人もいるだろう。こういった相手には、ダッシュ攻撃でガードを揺さぶるのが効果的だが、ガードを固めているだけあってダッシュに対する防御率が高いこともある。目先を変えて投げにいくのもいいだろう（ちなみに巷ではこれを当て投げといって嫌う人もいる。個人の主義の問題なのでとやかく言うつもりはないが、セイヴァーの当て投げは小技を出すことで簡単に防げるということを知っておこう）。

⑤昇龍系必殺技で割り込み

③と非常に似ているが、こちらはデモンクレイドルなどの判定が強い技であからさまに割り込もうというもの。対処法は待って反撃しかない。

⑥ちょっと待って小技

この作戦はモリガン戦において好まれるだけあって、かなり厄介。相手側は小キックをガード後、レバーはガード方向に入れっぱなしにして、少し待ってから小技を打つというものだが（個人差あり）、モリガンのダッシュ・投げはことごとく止められ、ジャンプ防止技はガードされるという、非常にファジィな防御法になる。対処法はⒶジャンプ防止技より少し遅らせて小技。Ⓑバーチカルダッシュで背後をとる。Ⓒ2回連続で固めて相手の反応を遅らせる、の3つだが、どれも決定打にならないので、Ⓑを多めにして攻めを継続するのが無難なところだろう。

まとめてみると…

これらの駆け引きをまとめたものが表2である。これを見ると、相手側としては一番とりたくない行動が、④の「待ち」という行動だということがわかる。それは、モリガンのどの攻撃もある程度有効になってしまう防御方法だからで、逆にモリガン側からしてみると「相手がとりたくない防御法」をいかにしてとらせるかが重要なポイントになってくる。

つまるところ、布石としてのジャンプ防止技を多く散らして相手のジャンプと小技の打ち返しを減らし、ダッシュ攻撃に移行しやすくするのがいい方法ということになる。

ありきたりな対処法と思われるかもしれないが、相手の行動をきちんと理解し、その裏の選択をとっていかないと、意外に「～ばっかり」という相手に負けてしまう。ダッシュ攻撃一辺倒になる前に、相手の行動を制限しておかないと、勝ち抜くのは難しいぞ。

表2 相手の行動表

モリガンの行動＼相手の行動	①	②	③	④	⑤	⑥
ジャンプ防止技	○	○	×	△	×	△
目押し通常技	△	×	△	△	×	△
待ち	×	×	○	△	○	×
ダッシュ	×	×	×	○	×	×
バーチカルダッシュ	×	△	×	○	×	△
投げ	△※	×	×	○	×	×

備考：数字の①～⑥は表1のものと同様。「ジャンプ防止技」とは連携間のつなぎを最短にしたものを指し、「目押し通常技」とはジャンプ防止技よりもつなぎが甘いものを指すものとする。

※投げが通常技（大パンチ）に化けたものとして想定。

今月のおまけ

密着からESソウルと相手の通常技が相打ちになると、ESシャドウが連続技だ！



至近距離からESソウルフィストが相打ちの後は、



ESシャドウブレイドで追撃できる。実用性低し。

今回は「基本ネタの再確認」と「危険な2択攻撃」の二本立て

ガロン 地上戦向上委員会



超突発的に発生したこのコーナー、ゲーメストオリジナルのガロン対戦テクニックをお届けします。

担当：FRS-N.O

跳びまくり？ 古い、古い!! クイックムーブで地上戦

ガロンというと「ジャンプが強い」という印象を持たれているようだが、それは「ジャンプも強い」の間違いである。セイヴァーから加わった新技「クイックムーブ」を使えば、地上でも幅広い闘い方が可能なのだ。

だが、ただやみくもにクイックムーブを使っても隙に反撃されるのがオチだろう。ちゃんとした使い方ができなければ、せっかくの新技も宝の持ち腐れである。

クイックムーブの効果的な使い方は、ズバリ「通常技にキャンセルをかけて出していく」。それもキャンセルのかかるものなら何でもいいのではなく、基本的に「立ち中P」「下中K」をメインに用いる。

これには「自分の技の硬直」と「相手のガード時間」に密接な関係があるのだ。先に挙げたように、中の通常技にキャンセルをかけてクイックムーブを出せば、技後に相手と同時に動けるようになることを覚えておこう。いいかえれば、中攻撃にキャンセルをかければクイックムーブ後に反撃されることは絶対にない。

ガロンでよくありがちなのが「下小Pで相手を突っつきながら少しずつ前進する」というモード。一種の固めの連携に近いのだが、いかんせんこれだけではラチがあかない。

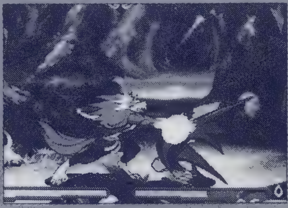
こんなときにこそ、立ち中Pにキャンセルをかけてクイックムーブで一気に相手の目の前まで前進するのだ。

すると相手の目前まで詰め寄れるので、ここから下段攻撃か投げの2択を迫ることができる。

今回説明したのはほんの一例だ。ここから垂直ジャンプしたり、バックジャンプからビーストキャノンとか、立ち中Pキャンセルクイックムーブの直後に暴れる相手ならガードキャンセルを仕込んでおく…などなど考えれば相当なバリエーションの攻めが展開できる。

このキャンセルクイックムーブを使うことによって、ほかの地上攻撃である下中Pや下中K、地上ビーストキャノン、ショートダッシュ中の中P→小K（空中2段）といった攻めが一層効果的なものとなる。こういう地上戦をマスターすれば、いままでより数ランク上のガロン使いになれるぞ。

キャンセルクイックムーブからの2択



このくらいの間合いから立ち中Pをガードさせて…、



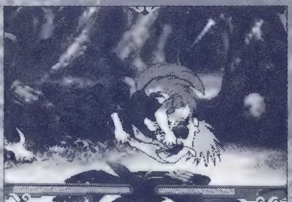
キャンセルでクイックムーブ。



すると相手の目前で止まるので、



投げかえしや技を出そうとしていたら下段攻撃からのチェーンコンボを狙う。



ガードしているようならコマンド投げ。

ハンター時代のモリガンもビックリ ダークフォースでミラクルダメージ!!

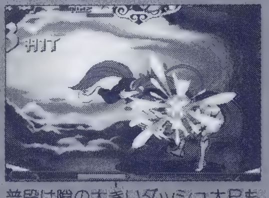
ガロンはスピードで相手を撹乱していくタイプだ。こういった「スピードキャラ」は得てして大ダメージを与える強力な攻撃を持ち合わせていないことが多い。

この例に漏れず、ガロンもパワーがない…と思っている人は多いのではないかな!?実はガロンには、普段のパワー不足を補って余りあるファイナルウェポンがあるのだ。

それこそはダークフォースの「ミラージュボディ」である。これを使って短い時間ながら、ハンター時代のモリガンも真っ青の強力な2択攻撃を迫れるのである。

ここで登場するのが「ダッシュ大P」。この技はしゃがみガードできないという優れものだが、普段はこれを当てても相手のほうが先に動いてしまうのでイマイチ使えない。

しかし、こんな技でもダークフォース中ならミラージュボディによって隙がなくなる。つまり自分が先に動けるようになるのだ。



普段は隙の大きいダッシュ大Pも、ダークフォース中ならばミラージュ効果で反撃を受けない。

さらに下小Pが立ちガードできない、いわゆる下段攻撃。しかもガロン本体の下小Pをガードしても、ミラージュの下小Pもまた下段（!!）なので、相手はそのまましゃがみガードしていなければならない。

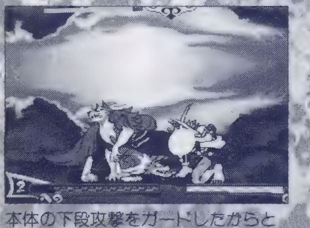
例えばガロンが大足払いを出した場合、本体の技をガード後に立ちガードに切り換えると、ミラージュの大足払いで転ばされてしまうのだ。

これでもう分かったと思うが、このふたつの技を使い分ければ、相手に中段と下段の2択を迫ることができる。

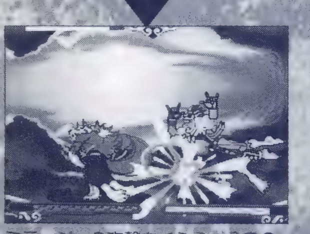
このとき、ダッシュ大Pから地上の技に繋げることが一応は可能である。繋げるにはダッシュ時の間合いと、技を出すタイミングがかなりシビアだ。

しかし、繋がってもミラージュボディ中のダメージ補正がかなりキツイので、かえって繋がらないほうが結果的に大ダメージを与えることができる。画面端なら「ダッシュ大P×2→下段チェーンコンボ」なんて連携が有効。これらはまず連続にはならないので、ガード方向が分からずに大ダメージが期待できるのだ。

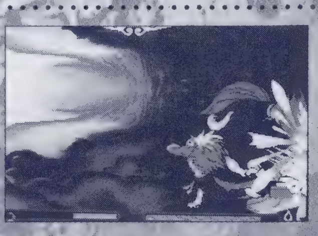
これを利用して、ダークフォース中はつねに相手のガード方向の裏をかくように攻めて行こう。形成が不利なときでも、一発逆転も決して夢ではないぞ。



本体の下段攻撃をガードしたからといってすぐ立ち上がってしまうと…、



ミラージュの攻撃をくらう。分身の攻撃も本体と同じく下段扱いなのだ。



画面端でこうなると「ガロン・オン・ステージ」。さらにある必殺技をESで使うと、これがまたひどいことに…。

跳び込みだけのあたしにさようなら
対戦攻略フェリシア
跳び込み以外の有力な選択



相手はフェリシアの跳び込みを待っている。いつかは跳んでくるだろうと思っている相手を横から攻めきるのだ。

担当:珈琲 フェリシア ふりーく

フェリシアというと跳び込みを連想する人は多い。確かにフェリシアの跳び込みはそれなりに強いし、誰もが跳び込みを多用するため、そう思われるのも当然だろう。確かにこれまではそうであった。しかしセイヴァーフェリシアは跳び込み率を下げることにより強くなっていくのだ。

小キャットスパイクやダッシュは強い。すごく強い。跳び込みはこの2つの技を生かすための補助的役割ぐらいに思っておこう。

単体でも使おう小キャットスパイク

小キャットスパイクはキャンセルから使ってもいいが単体で使う手もある。小キャットスパイクの性能のよさはキャンセルから使うだけではもったいない。ここではその強さを見てみることにしよう。

●ダメージが大きい。

小キャットスパイクのダメージは通常技の大攻撃2発分に匹敵する。一方的に当たれば万々歳、相打ちでも全く問題なし。パワーキャラにもパワー負けしないぞ。

●フェリシアが空中判定となり連続技をくらわない

もし一方的に負けても連続技をくらいにくい。バレッタのおばあちゃんなどを合わせられても平気である。

●空中ガードされない

自分は空中判定なのに空中ガードされないという、非常に珍しい性質を持っている。このため小キャットスパイクにバックジャンプ空中ガードは通用しないのだ。中や大だと空中ガードされてしまうぞ。

●背が低いまま移動することができる

ジェダのツメや、バレッタの上ミサイル、キュービィの遠距離立ち中パンチなどに効果絶大だ。

●空中の相手にも当てることができる

相手のジャンプしかかりに当てることができるのはもちろん、低い姿勢で相手の跳び込み技をかわして、対空技っぽく使うことも可能だ。空中ガードされないし、負けても空中判定なので連続技はくらわないぞ。

●ガードされても基本的に問題がない

フェリシアがわずかだが先に動けるので、ガードされてもOK。ただし画面端だと投げを狙われてしまう。投げ入力による近距離通常技に当たるのを覚悟で垂直ジャンプするか、こっちから投げに行くか。

●移動するため相手の跳び込みを無効化できる

一般に、相手はこちらに跳び込む際、こちらとの間合いを合わせて跳び込んでくる。小キャットスパイクで前進すれば、相手のジャンプをくぐることになり、有利に闘いを進めることができる。



相手のジャンプを自動的にくぐってくれる。

●ダッシュに比べ攻撃判定の発生が早い

ダッシュから最速で小技を出すより、小キャットスパイクのほうが早い。

●ヒットしても相手がダウンしない

ラッシュを続けることができるため、一気にカタをつけることも可能。

小キャットスパイクにはこのようなメリットがある。キャンセルからだけでなく、普通に相手に近づく手段として、小キャットスパイクを使ってみよう。

ダッシュからの連続技三つの形

ダッシュから連続技が安定して入れば、俺のフェリシアは数段パワーアップするのに……、と思ってるプレイヤーは多いはず。毎回確実に入れるのは熟練を必要とするが、十分に実戦投入できるレベルの難度だ。ここではダッシュからの連続技を入れるために知っておきたい3つの形を載せておこう。

●ダッシュ中パンチ→しゃがみ小K中P中K大K

基本となる形。ノーマルダッシュは中パンチからがつなぎやすい。ダッシュ中パンチを遅めに出して、そこからタイミングよくチェーンを入れていこう。

●ダッシュ中パンチ着地キャンセル小デルタキック

画面端で狙える連続技。ダッシュの着地には通常技は出せないが、必殺技なら出せる硬直が存在する。しゃがみ小Kをつなげるのが苦手という人は、相手を画面端に追いつめたとき使ってみよう。

画面端でなくても小デルタキックにはつながるが、昇りの1ヒットまでで、下りはガードされてしまうぞ。小ローリングバックラーあたりをつなげていってもよいが、ガードされたときの反撃は怖いぞ。小デルタキックならば、ガードキャンセルされる程度の被害ですむ。



ダッシュの着地硬直は必殺技キャンセルできる。

●ショートダッシュ小キック→しゃがみ小K中P中K大K

近間から使えるのでうまく使えば大きな効果を期待できる連続技。ただし使いこなすのはなかなか難しい。

ショートダッシュ小キックからしゃがみ小キックへのつなぎは非常に簡単なのだが、ショートダッシュ小キックそのものを出すのが難しいのだ。

ショートダッシュはダッシュ後レバーをガード方向に入れることによってできる。ここから投げたり、裏に回ってチェーンを入れたりという使い方はお約束だが、ショートダッシュ攻撃を出そうとするとうまくいかない。ショートダッシュ後すぐ技を出してしまうと、ノーマルダッシュの軌道になってしまう。ショートダッシュ攻撃を出すためには、ショートダッシュの着地直前、フェリシアが丸くなった瞬間に攻撃ボタンを押さなくてはならない。大攻撃や中パンチ攻撃では技を出す前に着地してしまうほどシビアなタイミングだ。中キックでも可能だが、あまりにぎりぎりなので、小キックを使っていきたい。中キックにしても地上技へのつなぎやすさは変わらないし、小パンチだとのけぞりが短いので、小キックで問題ないぞ。

ショートダッシュ小キックが出てしまえば、しゃがみ小キックにつなぐのは楽勝なはずだ。



ショートダッシュすると、



ダッシュの途中でフェリシアが丸くなって着地しようとする。



その瞬間に小Kを押せばショートダッシュ小Kを出せる。

回転こそが、強さの秘密!

対戦攻略レイレイ 泪泪旋風超特急



意外な強さを見せ始めた、旋風舞。今回は基本的な使い方を伝授!

担当:道士 桃

レイレイ対戦攻略から1カ月。基本的な動きができるようになったころだと思うが、いまひとつ勝ちにつながるパターンが見つからないのでは? そこで、勝率を上げるための必殺武器として頭角を現したのが、旋風舞だ。旋風舞を使いこなせるようになれば、勝率30%UPだ!

なぜ旋風舞なのか?

いったい、旋風舞のどこが強いのか? 強いとされている部分は主に二つ。

一つは、攻撃判定の強さだ。といっても、地上で何も考えずに出したのではその強さは発揮されない。なぜならば、どのキャラも地上ならば、旋風舞に対抗する技を一つくらいは持っているからだ。

本当に強いのは、相手の頭を狙う高さの旋風舞。この高さでは通常技で返されることはほとんどなく、ジャンプで返すにもリスクが高い。よって、返されにくいのだ。また、旋風舞の戻りにも攻撃判定があり、通り過ぎた後で反撃しようとすれば、また当たる、なんてことも有り得る。



頭上を狙うように、ジャンプから使うと、なかなか返せないようだ。

もう一つの強さは、旋風舞の切り放しだ。キックボタンを押すことによって旋風舞を止めることができるのだが、これが使いこなせるようになると、かなり強い。

今回は、この「切り放し」の使い方を説明しよう。

泪泪急降下爆撃隊!

旋風舞切り放しの基本的な使い方は、奇襲。ジャンプ旋風舞を途中で切り放すと、尋常ではないスピードで着地するので、空中からいきなり下段を攻めることができる。

また、切り放した後はノーマルのジャンプ状態と変わらないので、通常技、必殺技、ダッシュ、ガードと一通りできるのだ。ただし、これらがうまくいくには、切り放すタイミングが重要になってくる。



旋風舞を切り放した後はジャンプ状態なので…



空中ダッシュもできれば…



空中ガードもできるのだ。

ジャンプ旋風舞の切り放すポイントだが、狙う場所によって多少違ってくる。足元を狙う場合には、早めに切り放すと、かなりのスピードで着地し、地上で技を出すことができるだろう。ただし、あまりにも落下スピードが速いので、落下中に技を出すことはほぼ不可能であることを覚えておこう。

頭(上段)を狙う場合には、足元を狙うときより、少しタイミングをずらして、遅く押すだけ。

足元を狙う場合より滞空時間が長いため、反撃されやすいかもしれないが、その分、確実に空中で技を出すことができるのだ。長いといっても、大攻撃を出す余裕はないので、小キックなどが安定だろう。



旋風舞から…



切り放し方によっては、途中で技が出せるのだ。かなり強烈だ。

さて、切り放した後の行動はどうするのか? 基本中の基本は、小足払いから始まるチェーンコンボだ。

頭を狙った場合でも、足元を狙った場合でも、何も考えずにつなげていいだろう。

しかし、それだけではバリエーションが少なく、決め手に欠けるので、ほかの攻撃も混ぜていきたい。

一つは、着地でコマンド投げ(放天撃)を決める選択がある。決める条件として、ジャンプ攻撃をヒットさせないようにすることが必要だ。

これでうまく相手の目の前に着地できれば、投げるチャンスがやってくるぞ。ただし、リスクが大きいので、1試合で1回狙う程度にしておこう。

もう一つの選択として、天雷破を狙うのもある。この場合は、相手に技を当てていても問題はない。

旋風舞から直接天雷破でもいいし、旋風舞→ジャンプ小キック→天雷破でもいいし、旋風舞→小足払い→天雷破でもいいぞ。旋風舞からの攻めをしつこく繰り返しておけば、相手はガードしがちになるので、そうなったら狙いにいこう。天雷破の威力は絶大なので、かなりの戦果を上げるだろう。

旋風舞は適当に出すのではなく、ジャンプ小パンチキャンセルなどを混ぜて、相手を混乱させるように使っていくと、かなり効果的だぞ。ぜひ覚えよう。



旋風舞を切り放した後は、下段チェーンが基本だが…



目の前で落ちて、放天撃や…



直接、天雷破を狙う戦法なども考えられるぞ。

「課題：下段技の2打目にGCする」

神保町ガードキャンセル教習所 第3回　第2段階後半

いまではすっかり悪役となりつつあるADG勢力。だからこそ、いまこそGCを装備するのだ。

担当：KAL＆教官のみなさん

ガードキャンセル教習所の第3回目となる今回は、第2段階の後半「正しいコマンドを身につける」についてだ。

これは、ガードキャンセルの入力スピードが遅くてもいいので、「入力したときには確実に出せるようになる」のを目的としている。下段技にもガードキャンセルできるようになるのが、第2段階の最終目標だ。

2種類のガードキャンセルタイプ

前回は、GCのコマンドが正確に→↓↘でなくてもいいのを利用して、レバーをぐるぐる回す方法で入力して感覚を養う、ということを勉強した。これらの入力で出せるようになってきたら、少しづつ矢印を少なくしていき、コマンドを正確にしていこう。

そうして少なくしていくと、最終的には「→↙↓↘」or「→←↓↘」のタイプか、「↙→↙↓↘」or「←→←↓↘」のコマンドになる。どちらも一見同じように見えるが、先行入力型か、ガード後入力型かで違いがある。

先行入力型は、相手キャラの攻撃がくる直前からコマンドを入れ始め、コマンドの途中でガードし、そのままガードキャンセルする。

ガード後入力型は、文字通り相手キャラの攻撃をガードしてからコマンドを入れ始めてガードキャンセルする方法だ。どちらも矢印が太くなっている部分でガードする。

この2つの入力方法は、それぞれにメリット、デメリットがあり、一概にどちらがいいとは言いきれない。というより、双方とも使い道が違う。

先行入力型は、おもに1発GCするときに用いられ、相手の飛び道具やばればれの連携がくるときに迎え撃つかたちで入力する。どちらかといえば必要に迫られて、「ここはGCしないとまずい」という場面で使用することが多い。基本的に入力スピードは早くなくてはいけないが、ガードロックのおかげで多少遅れてもOKだ。

対してガード後入力型は、普段からどんどん狙っていくべき入力方法で、ガードしたのを確認してから入力できる点が便利だ。しかしほとんどの場合2打目以降にしかGCできない。だが応用範囲もひろく、入力の仕方によってはこれでも1発GCできる。

そこで今回は、ガードを確認してからGC入力できるガード後入力型についてみていこう。

1発GCは捨て、確実にGCする

相手キャラの攻撃をガードしてからGC入力する場合、その入力スピードによって確実性（安全性）に差が出てくる。理想なのは、入力スピードがある程度早く、コマンドもしっかり入れられる人。この場合は入力途中でガードロックがはずれても、次の打撃がくるまえに再びガードできるので「入力中にくらう」ということが少ない。

入力スピードが遅いと、ガード後にレバーが→に入ったとき、つまりガードロックがはずれたときに打撃をくらってしまう可能性があるが、あまりに反応が遅いとか入力速度が遅いとかでないかぎり、ある点に気をつけさえすればカバーできる。

そのある点とは単純なことで、「ガード硬直中にレバーを前に入れる」という、よく考えれば当たり前のことだ。つまりレバーが前に入った時点でガードロックは解除されているので、素早くガード方向に戻そうというだけのはなし。ここも気の持ちようで、「レバーを前に入れる」という操作は、「ガード硬直中に済ませる」のだと覚えてしまおう。レバーが→に入ってしまえば、次の打撃をガードするタイミングが多少ずれても、（↓や↙のときに打撃がきても）、そこはガードロックがカバーしてくれるので安心だ。

このレバー操作がきちんとできていれば、下段技に確実にGCすることができるだろう。

ガード後入力で1発GCする場合、コマンドを↙から→↓↘と入力すればいい。ただしかなり早く入力しなければならず、大抵の場合は「相手が小技1発で止めたところへ時間差で出た」となってしまう。

やはり1発GCするなら先行入力型で、ガード後入力型はおすすめできない。そして1発GCについてはまた別の機会で解説するので、今回はガード後入力で2打目以降にGCするのをマスターしよう。

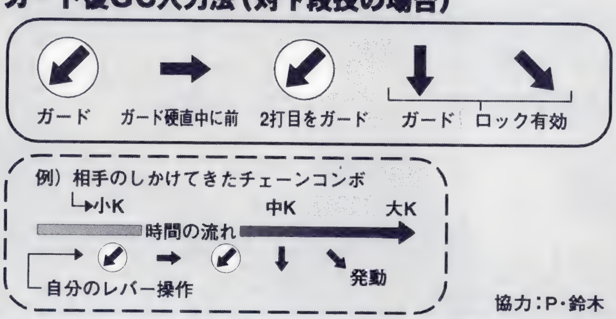


ガードしている間にレバー前。



そしてすぐに↙で、2打目の技をガードだ。

ガード後GC入力法（対下段技の場合）



協力：P・鈴木

注：ガードロックとは

一度ガードモーションになると、レバーを前か上3方向のどこかに入れないかぎり、約60分の5秒ほどガードを受け付けてくれるシステムのこと。ほかの方向ならどこにレバーが入っていても（ニュートラル含む）ガードしてくれるのだ。詳しくは7月15日号NO.197の「ガードキャンセル」を参照。

ゲーメスト編集部のGCマスターズが教えてくれる、「わたしのGC練習法」。今回のゲストは、神保町蜂蜜園でさまざまな蜂たち（動植物や宇宙人含む）を管理するオールラウンダー、P・鈴木先生です。

わたしのGC練習法

さて、今日はどんな話が飛び出すかな？

『まず、ポイント！ “GCもキャンセル技のひとつ”。

たとえば、中足払いキャンセル昇竜拳なら、中足払いにタイミングを合わせているはず。中足払いがタイミングの軸なわけ。GCも同様。

「相手の攻撃↓キャンセル昇竜拳」なので、相手の攻撃にタイミングを合わせればいい。同じようなもんだぁね。

●相手キャラの連携

●相手プレイヤーのクセ

さえわかってしまえば、タイミングを同調させることはさほど難しいもんじゃない。

結局、「自分でタイミングの軸を設定するのか、相手がタイミングの軸を設定するのか」の違いだけ。

わかってしまえばGCは簡単。1発GCもまったく問題ない』

なぁるほどね。これもつまりは意識の持ちようなわけですね。自分でやるキャンセル必殺技のように、ガードしたらすぐにGC入力をする。この感覚があってこそ、うっかり見過ごしたり、入力が遅れたりすることがない、と。

なお、今回P先生には、表作成の方にもご協力いただきました。P先生も表のとおりの入力をしているそうですが、ジャンプ攻撃のあとなど、けっこう適当に「ここは攻撃がこない！」とレバーを前に入れてくらうことがあるそうな。適当はよくないですね。

Yellow Bag 基板販売・買取り・コントロールBOX・各種パーツ…etc.

PANA TWIN LONG ¥38,000	シグマAV-5000 ¥26,000
PANA CUSTOM LONG ¥34,000	シグマ-8000TB ¥15,800
VEGA JR. ¥29,800 / VEGA JR.(DX) ¥36,800	ボードマスター(ボードA) ¥48,000

PANA TWIN LONG



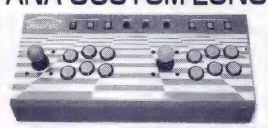
¥38,000

シグマAV-5000



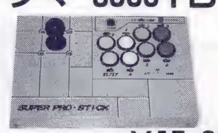
¥26,000

PANA CUSTOM LONG



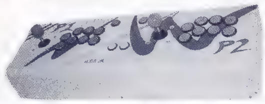
¥34,000

シグマ-8000TB



¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター(ボードA)

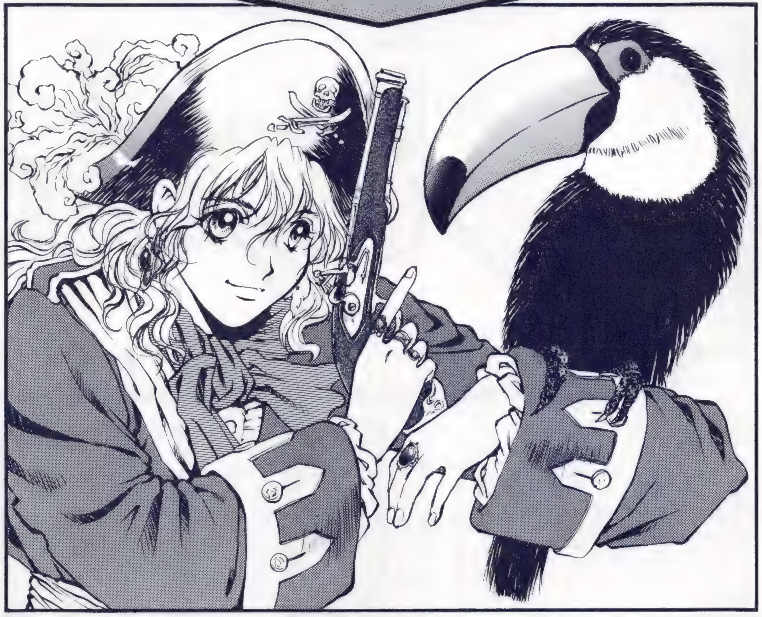


¥48,000

レーザーディスク ゲームグッズ関連

買い取りやっています。

NEO GEO新作ソフト 予約受付中



FAXサービスをご利用くだされば、最新の買取価格表が取り出せます!

【アニメ・特撮物レーザーディスク高価買い取りします】

ゲーム関連・コミックetc.の買い取りもやっています。
詳しくは電話かBOX番号567892#へ。

【家庭用ゲームソフト 中古基板買い取りします!】

特にプレイステーション・サターンソフト高価買い取りします。基板は古いものから新しいものまで一枚からでも買い取りします。必ず☎で確認してから送ってください。

【中古基板・家庭用ゲーム ソフト販売します!】

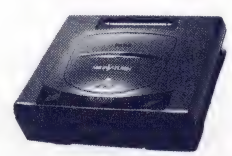
在庫確認は☎で、詳しいリストは80円切手2枚同封の上、右記まで請求して下さい。
御注文方法…在庫確認の上現金書留で御入金くださるか、安全便利な代金引換システムを御利用ください(3時までに申し込んでいただければ一部地域を除き翌日に届きます)。コントロールボックスから基板・パーツ・家庭用ゲームまで取り扱っています。

NEO・GEO CDZ



TELにて特価

SEGA SATURN



TELにて特価

NINTENDO64



TELにて特価

家庭用ゲーム買取価格表&基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルしてください(情報料は無料です)。

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押してください」

基板を売りたいなら➡567899#
基板を買いたいなら➡567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら➡567891#
レーザーディスクなら➡567892#
ホビー、おもちゃなら➡567893#

案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押してください」 ➡□□□□□□
案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ちください」

イエローバッグ

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
コミック専門
TEL 075-343-3144
〒600 京都市下京区七条河原町
西入南側 KSビル1F
営業時間 12:00〜20:00
年中無休
☆新作基板、予約受付します。



ボクらの闘いは、まだ終わらない

Virtua Fighter 3

担当：キャサ夫・チャッキー

アンジュスキ？キライ？
ステージのことをちょっと考えてみたい
VF3のステージ、よく考えたら全部で13種類もあるんだよね。

アンジュレーション、リングの広さ。さまざまな要素が詰まった闘いのリングがそこにある。全キャラ数に対戦専用ステージの洞窟を足した、全13種にのぼるVF3のステージは、それぞれにみんな個性があり、対戦においてこれらの要素が密接に関わってくるのだ。そこで、ここでもう一度ステージについて振り返ってみよう。

対戦ステージには順番がある！

日頃何気なく対戦しているアナタ―対戦中のステージに、一定のサイクルがあることはご存じだろうか。そう、ランダムではないのだ。これは、ランダムと言われている最新のDバージョンのVSフィニッシュでも同じこと。しっかり同じ順番で回っているのだ。その順番は表のとおり。自分から乱入するときや、1発勝負の大会などでこの順番を覚えておくと意外と便利かも。



ジャッキーなら、やはりココがベスト。アンジュは敵だ！



アキラはここがいい。中央が高く、修羅覇王が狙いやすいぞ。

ステージが密接に関わってくるキャラは多数いる。例えばアンジュレーションが苦手なジャッキー（コンボエルボーのつなぎや、エルボースピンがアンジュでスカるなど）、そしてリングアウトが得意で、狭いリングが好ましいウルフ、ジェフリーなど。重要です。

ある大会でのお話

日頃ジャッキーを使うH君。地元では負けなしの彼は、数々の大会で好成績を残す強者であります。今日も彼は大会のウワサを聞きつけ、繁華街のS街へとやってきました。当日受付の申し込みにはなんとか間に合い、さあ、大会のスタートです。1回戦の相手はウルフ。彼も気合いが入ります。と、そこでちょっと待った。「さっきの試合は砂漠（ウルフステージ）じゃなかったか？てことは次は地下鉄（サラステージ）じゃねえか！」

闘い慣れした彼は、対戦時のステージの順番もちゃあんと把握しているのです。

「開幕ジャイアントが入ったら一気にリングアウトかよ。まいったな。いかにオレ様が強者だといっても、こりゃあ負けるかもしれん…」

そう思った彼は、とっさに何かを思いついたようです。「そうだ！」キャラセレクト時に何とアキラを選択した彼は、そこですかさず、「あ、すいませ～ん。キャラ間違えちゃいました～」。

店員のお兄さんがすぐに走ってきます。「じゃあ、1回電源を落としま～す」。電源を再度立ち上げ、さあ、対戦スタート。今度は慎重にジャッキーを選択し…。

そう、電源を入れた第1回目は、洞窟ステージなのです。広くなったステージでは、彼のジャッキーにとってどこぞのウルフなど敵ではありません。3本連取で見事1回戦を突破し波に乗った彼は、その勢いで優勝を勝ち取りましたとさ。

（つづく…かも）



こんな所でウルフさんとは闘いたくないもんです。いやホント。

対戦時のステージの順番　（　）内は、各ステージのキャラ名

スタート
洞窟（一）→ 城（カゲ）→ 雪原（葵）→ ビル（ジャッキー）→ 図書館（リオン）→ 屋根（パイ）→ 万里の長城（ラウ）→ 砂漠（ウルフ）→ 地下鉄（サラ）→ 土俵（鷹嵐）→ いかだ（シュン）→ 道場（アキラ）→ 島（ジェフリー）→ 雪原（葵）→ 万里の長城（ラウ）→ 島（ジェフリー）→ スタートへ戻る

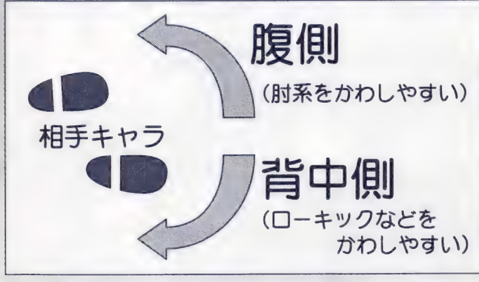
VF3研究部部活動～第4回～
今回のお題エスケープ

良くも悪くも使い方次第のEボタン。華麗に避けるためには…?

伝統の3ボタンを打ち破り、VF3で華麗なるデビューを飾ったEボタン。その使用法も時が経つにつれて確立され、現在ではさまざまな用途に使われるようになった。

そして今、エスケープの性質を完全に把握し、もっともっと実用性の高いものに仕上げようではないか!

エスケープ方向のこと



エスケープキャンセル基礎編

エスケープキャンセルとは、エスケープ中に技、またはダッシュしゃがみを入力することによって、かわし動作を途中でキャンセルする行為のことである。日頃何気なく使っているこの行為、実戦中では大きな意味を持っている。

まずは、移動距離の変化。かわし動作を途中でキャンセルしているのだから、移動距離は当然短くなり、かわし能力が下がってしまうのだ。

もちろん、短所ばかりでなく長所もある。それは、単純に技が早く出せるということ。このおかげで連携の途中に割り込むことができたり、技をつぶせたりすることも多い。

具体的な例としてラウ対ジャッキー、ラウ側が鳳凰槍掌をヒット→地掃腿という連携を仕掛けてきた場合を考えてみよう。鳳凰槍掌をくらったあと、ジャッキー側がラウの腹側にエスケープ、キャンセルせずにいると地掃腿をかわすことに成功。その後反撃することも可能になる。しかし、同じ腹側にエスケープでも、途中でキャンセル→すぐエルボーとやると…、そう、カウンターで地掃腿をくらってしまうのだ。


エスケープをキャンセルしてしまうと、地掃腿を避けられない。

これに対し、ラウがもう一度鳳凰槍掌を仕掛けてきた場合、キャンセル→エルボーならば1発目の肘をかわし、2発目の鳳凰槍掌の間にエルボーで割り込むことが可能になる。しかしキャンセルせずにいると、2発目の掌底部分がホーミングし、エスケープの硬直に見事ヒットしてしまう。

地掃腿などの出の遅い技は、エスケープをキャンセルせずにかわすのが基本。かわし動作中に相手の行動を見、そして判断できればベストなのだが…。

エスケープキャンセル上級編

エスケープは、技でなくダッシュしゃがみでもキャンセルがかかる。上級者ほど多用するこのテクニックのメリットは、やはりエスケープの硬直をなくせることにある。ダッシュしゃがみに移行してしまえば、当然そこからの行動は自由。ガードや打撃、はたまたバックステップなど、さまざまな行動をとることが可能だ。

ウワサの韓国ステップとは、このダッシュしゃがみ中に再びエスケープをし、またすぐにダッシュしゃがみキャンセル…ということを繰り返し、そこに前後ダッシュを加えて縦横無尽に動き回るステップ法。特に覚える必要はないが、カッコつけたい人にはオススメかも。

韓国ステップのことはさておき、エスケープをダッシュしゃがみでキャンセルすること自体の実用性は高い。ここからすぐにガードに移行すれば、エスケープを狙ってタイミングをずらした打撃(開幕ダッシュしゃがみ馬歩など)をガードすることができるからだ。前のアキラ攻略で書いたとおり、アキラ戦では特に大きな効力を発揮するだろう。


開幕エスケープを読まれ、ダッシュしゃがみ馬歩がきた!


でもキャンセルガードでがっちり防御。アキラ戦は必須です。

エスケープ→ダッシュしゃがみをワンセットとして考えても悪くない。その間に相手の動きを見、相手の技をかわすことに成功していたら反撃、そうでなかったら別の選択肢へ…というのは、もはやVF3の常套手段になっていると言っても過言ではない。

新テクニック発覚! 投げられないエスケープ!?

エスケープを読まれると投げられてしまう。このことはVF3の常識である。しかし、この当たり前と思われていた常識を打ち破るテクニックが発覚した。

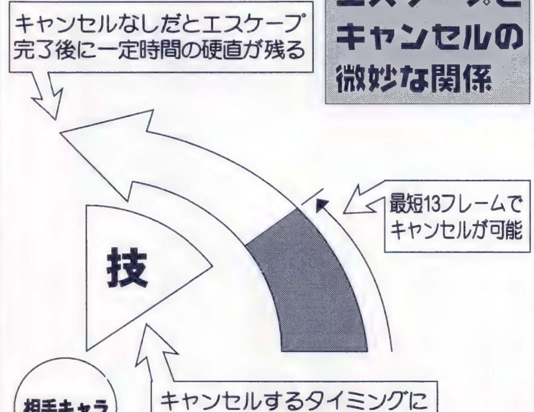
この"投げられないエスケープ"、やり方は至ってカンタン。バックステップを一瞬してからエスケープするだけ。これで、エスケープが発生してからしばらくは投げが入らないため、すぐにキャンセルして技を入力しておけば、投げられることはない。

しかし、エスケープの発生がその分遅くなってしまうため、裡門や肘系といった発生の早い打撃でつぶされやすいのが難点。利用価値が高くなるのは、技の出が遅い重量級戦くらいだろうか。

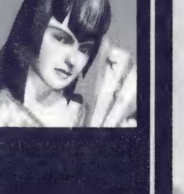
しかも、自分が不利な状況下(反撃の入らない中段をガードされたあとなど)での2択回避には使えない。バックステップしようとした瞬間に投げられてしまうのだ。今のところ有効な使用法は特にない。せいぜい、しゃがみPヒット後ぐらいかな…。


エスケープしているのに投げが入らない。理由はまだナゾ。

エスケープとキャンセルの微妙な関係



梅小路　葵



個々の技の性能は決して悪くない葵。それらを使いこなせば、五分以上の闘いができるのだ!

華麗に舞い、華麗に勝つ

担当：ちゃっきー　情報協力：チビ太

VF3からの新キャラということもあり、最初のうちは使いこなす人も少なく、弱いキャラという印象が強かった葵。しかし最近になって急上昇、上位キャラを脅かす存在にまでなりつつある。それは葵の強い部分というのが、だんだんと明らかになってきたからであろう。

〝勝てない〟という理由で、葵をやめてしまった人、これを機にもう一度挑戦してみてはいかがだろうか。

中段→中段の連携を有効に活用しよう

葵を、何か特殊なキャラとして見ている人は多い。確かに、寸止めという他のキャラにはないシステムを持っていたり、しゃがみながらの移動がやたら速かったりという特殊な部分はある。しかし、この〝変わった部分〟は、決して闘いのメインとなる部分にはならない。やはり、VFの基本となる中段、下段、投げといった2択、3択の考え方が重要なのである。

メインに使っていく技としてはまず、横周肘当て（➡P+KP）が考えられる。中段→中段という連携技は、VFの世界において貴重な存在だ。

1発目の横打は上段のくらい判定が小さく、中間距離から出せば立ちPに負けることはまずない。ガードされた場合、厳密には投げやカゲ級の立ちPが返し技となるが、2発目への連携があるので、実戦レベルでは1発目で止めておいても反撃を受けることはないだろう。

横打がヒットした場合、しゃがみにヒットでよろけ、ある程度ダメージの高い技にカウンターを取ったときにはダウンをそれぞれ奪うことができる。ダウンを奪った場合には、もちろんダウン攻撃へ。ほとんどの場合、大ダウンが入る。よろけを取った場合にはほかのキャラ同様、投げをメインとした2択、3択を仕掛けていこう。

ノーマルヒットと、ダメージの低い技にカウンターをとったときには、相手はダウンしない。このときには葵が若干不利な状況になるので、エスケープを中心にしていこう。技を出すならば、上段攻撃に確実に勝てる両止や草薙がオススメだ。

横周肘当てを使うときには、ディレイをかけずに思い切って出していこう。横打でよろけたとき、およびカウンターヒットでかつダウンしなかった場合にしっかり連続になってくれるぞ。しかも、もともとつなぎの遅いこの連携技、ヘタにディレイをかけたりすると割り込まれる危険性も出てきてしまうのだ。

メインの打撃はこのふたつ!

横打



単発でも使える横打。よろけを取ったら、投げを主体に。

横周肘当て



出すときは、迷いなしが吉。ヒット後はダウン攻撃で。

中段肘当て



他キャラの肘と同様の感覚で使っていける中段肘当。頼れます。

旋桜



ディレイがオトクな旋桜。これまたよろけが狙える技だ。

もうひとつの中段→中段連携

葵は、中段→中段という連携技をもうひとつ持っている。それは、中段肘当から旋桜へとつなぐコンビネーション（⇨PP）だ。

1発目の中段肘当ては、他キャラの肘系とほぼ同じ性能。唯一違う点を挙げるとすれば、しゃがみガードにダメージを与えることができないことぐらい。ただしこのときも相手キャラはしっかりよろけてくれるので、特に問題はない。中段肘当て後の選択肢も他キャラの肘、および先ほどの横打後とだいたい同じようになる。第1の狙いは、やはりよろけからの投げだ。

旋桜（2発目）は、ディレイを中心に使っていこう。中段肘当てで相手がよろけた場合にはダウンを奪うことができる（ディレイのみ）ほか2発目をしゃがんでくらってくれれば、これまたよろけを取ることができるぞ。



肘でよろけた場合、ディレイの旋桜でダウンを奪える。重要。

合気投げをいつでも狙えるように

投げ技が豊富な葵。ワンコマンドのものも多く、投げチャンスでの選択の幅は広い。しかし残念ながら、ダメージの高いものは少ない。コマンドの長い2種類の投げコンボにしても、途中で抜けられてしまっては意味がないわけだし…。

一発で最大のダメージが狙えるのは合気投げだ。それ自体のダメージは50だが、ダウンした相手に枝砕き（⇩P+G）が安定して入り、合計ダメージは75。かなり大きなダメージだ。

よって、この投げを第一に考えていきたいところなのだが、ここでひとつ問題がある。そう、合気投げはしゃがみ状態からしか出せないのだ。

そこで、標準装備しておきたいのがダッシュしゃがみ。よろけを取ったときや、通常時にダッシュしゃがみからの合気投げを狙っていくのはもはや葵の基本となっている。ポイントは、投げ確定技をガードした際にも、その硬直にダッシュしゃがみ→合気投げを確定のタイミングで入れることができるということ。ダッシュしゃがみをした際、どのタイミングでしゃがみ状態になるのかをしっかり覚え、最速で入力できるようになっておきたい。



最大ダメージの投げ技。どこからでも狙えるようになりたい。

起き攻めも強いのだ

葵の強い部分、それは起き攻めの強さにもある。ここでは、葵ならではの起き攻め法を考えていこう。

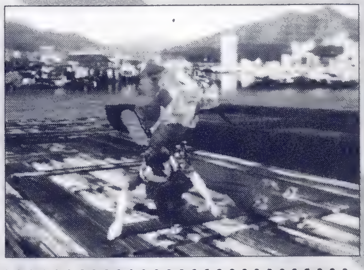
●草薙の有効活用

前号で紹介した、サラの起き攻めを思い出してほしい。ロースピンキックで上段蹴り起きをスカすという方法だ。この起き攻め法、葵の場合も草薙を使用することによって同様の方法ができる。

タイミングは、相手がディレイの蹴り起きをするかどうかで変わってくる。これだけは見切ってどうこうということはできないので、読みで重ねていくしかない。起き上がりのモーションを見ながらさまざまなタイミングを模索し、体で覚えていってほしい。



そしてお決まりのダウン投げへ。ポキッと折れば、ダメージ75。


起き攻めに使っても強力な草薙。勇気を持って重ねよう。


上段蹴り起きをスカして投げへ。投げコンボを狙ってみたり。

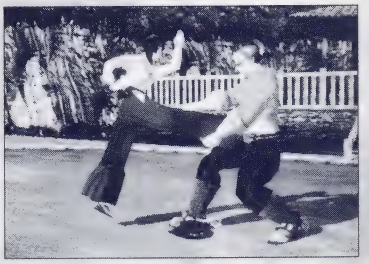
草薙自体、非常に見切りにくい下段攻撃なので、蹴りを出さずに起き上がった場合にはかなりの確率でヒットしてくれることだろう。

●小ジャンプKを使おう

さて、問題は下段蹴りのほう。確かにガードできれば下段投げが確定だが、ご存じのとおり葵の下段投げは1種類しかない。しかも、ガード投げ抜けなどされれば打撃との2択にもならないし…。

そこでオススメしたいのが小ジャンプK。下段蹴りを読んだときには当然ヒットし、その後葵有利の状況となる。すかさず横打（横周肘当）と草薙を中心とした2択を仕掛けていこう。どちらも立ちPに勝てるのが強みだ。相手が固まることが完全に読めたのなら、もちろん投げにいっても構わない。

ガードされたときには若干不利な状況となるが、確定の反撃は受けない。エスケープのほか、発生が早く、上段攻撃もスカしやすい両止などが主な選択肢となる。相手の反応が遅れることも多いので、弱気にならずに攻めていこう。


葵だって跳ぶんです。カウンターヒットしたら、投げも入るぞ。

裏回りの意味は?

相手をダウンさせたあと、雲蹴りで相手の背後に回る方法は、もうお馴染みであろう。しかしコレ、本当に効果的なのだろうか。

ただ裏に回るだけでは、はっきり言って大きな意味はない。もし相手が蹴り起きをしてくれてもこちら向きであることがほとんどで、しかも、葵は後ろ向き。せいぜいが五分の状況までで、有利に事を進められることはまずないと言っていいだろう。しかも後転起きされた日にゃあ確定反撃まで受けるハメに…。

かといって、使いどころがないわけではない。狙いは横転起き。タイミングをバッチリ合わせてやると、蹴りを出さずに起き上がった相手の背中に雲蹴りの2発目が重なり、何と上段ガード不能になるのだ（しゃがまれるとスカる）。さらに、相手が蹴り起きした場合には両者ともにスカり、葵有利な状況となる。

タイミングは、相手の横転起きが見えた瞬間に雲蹴りを出す感じで。素早い反応が必要だが、慣れれば…。

その場起きに対しては、この方法は効かない。蹴り起きに対して裏に回ることはできても、雲蹴りがめくりでヒットすることはないのだ。

草薙でダウンを奪ったあとなら、エスケープで蹴り起きをかわしにかかるのがオススメ。横転起きの場合、アキラなら時計回り（1P側で奥）、そのほかのキャラなら反時計回りでかわすことが可能だ。上・下段とも同じ方向でOKなのがうれしい。エスケープ方向に関する詳しいことは、VF3ムックAct2葵攻略のページを参照してほしい。


横転起きが狙い目。転がり始める瞬間を狙って雲蹴りを出そう。


すると、何と2発目がめくりでヒット！上段ガード不能だ。

寸止めを使うならコレ!

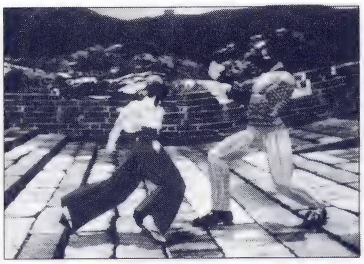
葵の特権である寸止め。言わずと知れた、技を途中でキャンセルする行為である。それができる技は多数あるが、残念ながら実際に使えるものは数少ない。

一番使えるのは、旋桜の寸止め。スキが少ないため反応されにくく、しかも2発目をヒットさせてもあまりいいことがない相手に対しては特に有効。ガードの堅い相手に対しては特に有効。1発目の中段肘当、2発目の旋桜ともに中段攻撃。相手がしゃがんでいるということはまずないだろう。よってここからは、迷いなしの投げが効果的だ。先行入力を利用して、投げコンボを狙うのもいい。

同系統に横周肘当ての寸止めが挙げられるが、こちらはスキが大きめで反応されやすく、あまりオススメできない。

ガードの堅い相手に対して有効なのが、草薙の寸止め。ここから下段投げや中段攻撃へと連携させ、ガードを揺さぶろう。もちろんこの中には、連突草薙も含まれる。

ひとつだけ注意してほしいのは、寸止めという行為はあくまでサブ的なもので、闘いの主軸とはならないということ。メインの連携の中に、たまに組み込む程度にしておきたい。乱用しすぎると、読まれて手痛い反撃をくうことになるぞ。


ほかでは、一連突横打の寸止めがいい感じ。反応されにくいぞ。


これまた迷いなしの投げにつなごう。決め打ち重視。

この技を見直す 両止

しゃがみPの弱い葵にとって、この技はもう必要不可欠であるといっても過言ではない。発生が早く、上段攻撃に負けることの少ない（出始めは負ける）この技、しゃがみPの代用品として十分に役割を果たしてくれることだろう。自分が少し不利な状況のときの刻みなど、さまざまな場面で使っていきたい。

しゃがみにヒットさせた場合には、よろけをとることができる。ここからはほかのよろけ状態と同じくダッシュしゃがみ→合気投げを中心とした2択、3択を仕掛けていく。

反応するのは少々厳しいが、一応密着ならカウンター→投げも可能。ただ、相手に投げを入れ込まれるとキツイが…。


結構マニアックな技です。上級者ほどよく使う…かも。

対キャラ別ワンポイント VSジャッキー

使いやすく、そしてキャラ性能も高いジャッキー。当然のごとくその使用人口は多い。ちまたにはびこるジャッキーたちに苦労させられている人も多いことだろう。

しかしご安心を。葵はジャッキーに対して比較的強いのだ。ポイントをしっかり押さえておけばワンパターンなジャッキーにはすぐに負けなくなるはず。ジャッキーはいいお客さん、なんてセリフをはけるようになろう。

横周肘当て打ち切り重視

葵がジャッキーに強い理由、それは立ちPに強い技を数多く持っているからである。ジャッキーには射程が長く、かつリスクの少ない中段攻撃がないため、中間距離での攻防にはどうしても立ちPからの連携が多くなってしまう。そこを横打（↓横周肘当て）で狙い撃ちしてやれば、ジャッキー側はかなり闘いづらくなるはずである。

さらに、横周肘当てがガードされてしまっても状況は決して悪くない。投げは確定で入るものの、ジャッキーはその種類が少ないし、打撃技のほとんどは中段当て身で取れてしまうのだ。ここはすかさず中段当て身＋投げ抜けを入れておけばかなりいい感じ。肘・ひざ系の打撃を取りつつ、投げ抜けも兼ねる。この局面に限らず、ジャッキー戦では多用していきたい。



ジャッキー戦の要、中段当て身。決まったらダウン投げまで。

ローキックカウンターは怖くない

ジャッキー戦のポイント、ローキックをカウンターでくらったあとの下段投げ→上段投げ投げ抜け。葵も下段投げを持っているため、当然このテクニックを使うことができる。

ここで葵ならではのポイントがもうひとつある。それは、草薙にローキックでカウンターを取られたときのみ、葵がしゃがみ状態になっているということ。よってこのときは、ジャッキー側の投げが入ることはなく、葵の下段投げが確定するのだ。1発目だろうが2発目だろうがこの事実は変わらないので、ディレイのダブルローをわざと草薙でくらって下段投げ…、なんていうことも可能なわけですな。

カゲ、ラウ（2段目）、サラも同じ。重量級の場合には、重量級側の下段投げが確定の状況となる。音に反応し、素直に上段投げを入力してくれればおいしいんだけど…。



草薙にローキックを合わせられても…ホラ、しゃがんでる。



このあとは、葵側の下段投げが確定なんです。そうなんです。

VSジャッキーのポイント

POINT1　横周肘当て重視!
POINT2　中段当て身投げ技は必須!
POINT3　草薙にローキックをくらったら下段投げ確定!

対キャラ別ワンポイント VS鷹嵐

葵と同じく、VF3から参戦した鷹嵐。非力な葵にとって、こいつのパワーは脅威だ。せっかく積み上げた体力差も一発でチャラ、なんていうこともしょっちゅうで、慣れないうちは結構苦労する相手かもしれない。

しかし鷹嵐に対する専用の連携をしっかり装備しておけば、やっぱり楽な相手になってしまうのだ。

鷹嵐専用技＝PPK

鷹嵐といえば、コンビネーション技がつながりやすいという特徴がまず頭に浮かぶ。葵もこのことをしっかり活用できるのだ。つながる技は二連突釘脚（PPK）。立ちPから始まるコンビネーションなので、わずかな硬直にもたたき込むことができる。上段蹴り起きなど、立ちPが入るスキには逃さず入れていくようにしたい。

ダウンこそ奪えないものの、ヒット後は葵有利の状況となる。すかさず中段肘当などの発生の早い打撃技と投げの2択を仕掛けていこう。

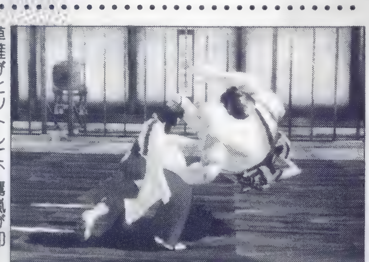
ほかにも、足位置ハの字スタートの衣車（⇨⇨P）ヒット後、先行入力の投げが連続技になる、というのもある。実戦で使えるレベルのものではないが、参考までに。

鷹嵐限定追い打ち

鷹嵐にのみ確定でダウン投げが決まるものもある。それは、足位置がハの字スタートで草薙がヒットしたとき。このとき、最速で⇩P＋Gを入力してやれば確定で枝砕きが入るのだ。

足位置を見るのが苦手な人は、鷹嵐の倒れ方で確認するといい。ハの字スタートの草薙がヒットしたときは、鷹嵐がうつ伏せではなく仰向けにダウンするのだ。

逆に、鷹嵐にのみダウン投げが確定しないものもある。それは合気投げのあと。ほかのキャラ相手なら、ここですかさず枝砕きにいくところだが、鷹嵐にだけは×。残念だが、縦手刀（⇩P）で我慢するしかないだろう。



草薙がヒットして、鷹嵐が仰向けにダウンしたらチャンス。



こんなときには、ダウン投げの枝砕き。確定なんです。

ガード投げ抜け必須!

当て身投げ抜けがジャッキー戦で必須であるように、鷹嵐戦ではガード投げ抜けが必要不可欠。投げ技をガードされたあとの投げ抜けを読まれ、でかい一発をくうことだけは避けねばならない。こんなときに鷹嵐が出す打撃技は、スキの大きいものが予想されるため、ガードしてしまえばかなりおいしいのだ。

上段蹴り起きや横周肘当て、旋桜などをガードされたあとには、必ずガード投げ抜けを入れられるようになっておきたい。

VS鷹嵐のポイント

POINT1　返し技にPPK、ヒット後は2択を迫れ!
POINT2　ハの字スタートの草薙がヒットしたらダウン投げが確定!
POINT3　ガード投げ抜けを必ずマスターせよ!

バカにしていると痛い目に遭うぞ!

VS AOI

最近になって、その株が急上昇中の葵。そろそろ対策を確立しておかないとね。

弱キャラという印象もある葵だが、いやいやどうして、相手にすると結構厄介。ひとたびペースを握られてしまうと、あれよあれよという間に体力を削られKO、なんてこともしょっちゅうである。

これまでは甘く見られ、これといった対策も練られていなかった葵戦。ここらで真面目に対応を考えておかないとやばいかも。

開幕の読み合いに注意!

葵と対戦していて、〝何かかみ合わない〟と感じた人も多いと思う。勝っても負けても、何かしっくりこない感じが強いのである。

その理由のひとつは、葵が立ちPに強い技を数多く持っていることにある。中間距離で牽制として出した立ちPを、横打などでくぐられダメージをくらう、こんなケースが多くなるのだ。

代表例として、開幕での読み合いを例にとってみよう。


開幕立ちPはキケン!こんな風にくぐられる危険性が大なのだ。

開幕の葵の行動は、横打(横周肘当て)、草薙、エスケープなどが考えられるが、これらはすべて立ちPに勝てるのである。よって、葵戦の開幕では、立ちPという選択肢を(または、それと似た状況下)少な目にしておかなければならない。

逆に、有効なのが射程の長い中段攻撃。ある程度出の早いものならば、横打や草薙にカウンターをとることができるのだ。ただし、エスケープには負けてしまうが…。

寸止め対策を立てよう

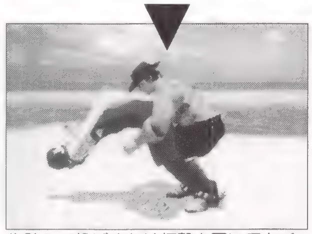
葵慣れしていない人は、大抵寸止めが苦手。ほかのキャラにはないシステムなので、葵と何度も対戦するチャンスがなかった場合、なかなか対応できないことと思う。

残念ながら、これで完璧!という対応法があるわけではない。この辺は読みで対応するしかないのだが…。

せめて寸止めが読めたときには、最大のダメージを与えられるようになりたい。寸止め可能な技をしっかり覚え、投げや打撃を先読みで置いておこう。一番反応しづらい旋

桜の寸止めなどは、2発目をくらってもたいしたダメージにはならないことを考え、勇気を持って〝読み〟でつぶしていきたい。


寸止めが可能な技は、ちゃんと覚えておこう。

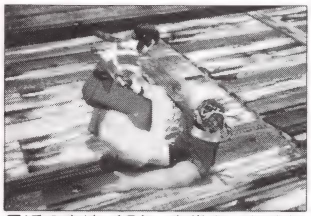

先読みで投げまたは打撃を置いておく。どデカいやつをね。

上か?下か?投げコンボ

2カ所の分岐を持ち、ルートによっては全体力の半分以上を奪い取ることができる葵の投げコンボ。さて、どれを抜けたらいいのだろうか。

参考までに、葵側がふたつの分岐の両方を均等に割り振った場合の期待値を計算してみた。すると…。

弓身固め抜け狙い(⇩P+G)の場合糸巻きが抜けられず、基本ダメージ+17・5が期待値。対して糸巻き&海老折り抜け狙い(⇧P+G)の場合は、弓身固め、櫂引きのルートが抜けられず、基本ダメージ+16・5となる。まあ葵がどのように割り振ってくるかはわからないので、どちらがいいとは言えないが、一応上抜けも有効なんだぞってことで。


最近の主流(?)、糸巻き。たまには上で抜けましょう。

蝶絡み / 脇絡み → 弓身固め / 糸巻き → 海老折り / 櫂引き → (ダウン投げ(確定)) → 雲水

蝶絡み	
ダメージ	30
抜け	⇦⇨P+G

脇絡み	
ダメージ	20
抜け	⇨⇦P+G

弓身固め	
ダメージ	20
抜け	⇩P+G

糸巻き	
ダメージ	35
抜け	⇧P+G

計55or65

海老折り	
ダメージ	25
抜け	⇧P+G

櫂引き	
ダメージ	26
抜け	⇩P+G

計66or76

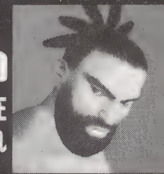
ダウン投げ(確定)

雲水	
ダメージ	10+25

計100or110

葵側が分岐を均等に振り分けたときのダメージ期待値		
	⇧P+Gで抜けた場合	36.5or46.5(MAX66or76)
	⇩P+Gで抜けた場合	37.5or47.5(MAX55or65)

JEFFRY McWILD



ローキックカウンター投げの存在で強さ倍増。加えて計算し尽くされたリングアウトが狙いだ!

落とせや落とせ! リング超重要!!

強いのか弱いのか、よく分からない位置につけているジェフリー。闘ったときのリングが、勝率に直接関係しているといっても過言ではないだろう。まさにコイツこそ真の一発屋だ!

持っている技のほとんどは、威力はあるが確実に返し技が存在。コイツでほんとに勝ち抜くには鬼になり、結局はローキックを多用するしかなさそうだ。

投げ技に関しては、ウルフの次に優れていると言えるのだが、チャンスに恵まれていない。

ということで、今回はこんなみじめなジェフリーの勝利へつなぐポイントを説明していこう。

リングとの密接な関係

固有技の少なさ、持っていても威力は高いが、モーションがあまりにも大きいためガードされがち…。こんなジェフリーは、KO能力が劣っていると言えるだろう。

しかし、対戦で勝つのはKOだけではない。リングアウトという勝ち方もあるのだ。どんなに体力を奪われていても、リングアウトができればそんなものは関係ない。押されて、押されてがけっぷちを背負っても、その場面こそジェフリー最大のチャンスになる場合があるのだ。

確かに打撃面では、ほかと比べるとかなり劣っているかも知れない…だが、ジェフリーには劣った部分を補えるほどの性能…そう、リングアウトを狙うための投げ技を幾つも備えているのだ。



結局はお世話になってしまうローキック。悲しいの…。

幸い、投げを決めるための布石となるローキックカウンターも常備している。これをうまく使えば、どんなに押されていても、簡単にひっくり返すことが可能なのだ!

では、リングアウトを狙うにあたり、投げ技をどのように使っていけばいいのかを説明していこう。

はじめにジェフリーの特徴として、リング上のあらゆる位置からでもリングアウトを狙うことが可能、というのは言い過ぎだが、圧倒的に自分が有利なポジションに立つことができるのは事実。

投げを決め終えたときの状況、これがその投げ技によって自分の前、または後ろ、さらに横へも相手を投げることができ、リング上での位置関係を変えることができるのだ。

では、具体的にどの状況でどの投げ技を使えばいいのか、それぞれの性質を説明しよう。

●後ろに投げる

バックスローで自分の背後に投げる。投げだけでも十分な距離を稼げるほか、打撃などを決めればさらに距離を伸ばすことも可能。



がけっぷちに立たされてから起死回生のバックスローだ!

打撃技のストマッククラッシュヒット後の投げコンボでも後ろに投げることが可能。



打撃のストマッククラッシュからでも後ろに投げるのは可能。

意外に忘れがちな技なので、使ってみるといいだろう。

●横に投げる

ボディリフトで横へ投げることができる。直接リングアウトを狙うことは至難だが、縦のライン(相手との軸)をずらし、リングアウトへ追いつめるときに使える。

ボディリフトはちょっと特殊で、足位置の関係で自分の右か左と投げる方向を変えられる。足が通常の正の字なら自分の右側へ投げ、八の字の状態で決めると左側に投げる。これもしっかりと覚えておかないと、自分ががけっぷちを背負うことになるので注意。

●前へ投げる



ボディリフトなら90度軸をずらすことができる。足位置で左右異なるぞ。



う〜ん、この位置関係、分が悪いか!? ならばこれで…。

「前へ投げる」というのは、厳密にいうと投げを決めたあと、ダウン投げをさらに決め、相手を起こして突き放すことになる。

代表的なものを挙げるとトリプルヘッドバット。3発目を決めたあとは、絶対に起こしが確定だ。これに関していえば、2発目を抜けられても再び投げを決めることができるので、利用価値の高い投げになる。

ほかにもスプラッシュマウンテンを決めたあとも起こしが確定。しかし、トリプルヘッドバット並みの突き放しはできない。

とまあ、投げによるポジション争いはこんな感じだ。ローキックカウンター、または投げが確定している相手の技をガードできたとき、的確な判断でこれらの投げを決めてほしい。

「前へ投げる」でトリプルヘッドバットとあったが、最近では2発目を抜けるのが常識になりつつある。前へ押してリングアウトをするのは、ジェフリーの特権。前へ押すための「起こし」は、もちろんダウンを奪えばチャンスはある。ということで、次はダウンを奪った際に絶対起こしが決まるものを紹介しよう。

マスターしておきたい確定ダウン投げ

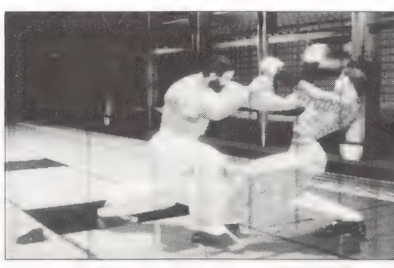
ジェフリー使いならば、ダ

日頃よく使う起こし確定技

打撃技	備考
ニーアタック	ヒット後その場OK
ヘルスタップ	ダッシュ必要
ヒールアタック	ダッシュ必要
投げ技	
スプラッシュマウンテン	1歩下がってからがコツ
トリプルヘッドバット	先行入力OK
バックブリーカー	先行入力OK、しゃがみ、立ちともにOK
アームブリーカー(コマンド横投げ)	一瞬待つのがコツ
ウォールワイプスロー(壁投げ)	先行入力OK
しゃがみ投げ	
パワーボム	先行入力OK



ヘルスタップがヒット!



このあとは必ず起こしたい。絶対にマスターしよう。

ウンを奪った際、状況にもよるが、リングアウトを狙える状態ならばダウン攻撃を決めず必ず起こして起きたいところ。

でも、まだ巷では何でダウンを奪ったときは起こすことができる、という事実を知らずにプレイしているところもある。場面によっては、かなりもったいないものがある。てなワケで作ってみました「確定ダウン投げリスト」。

中には結構難しいものもあるが、一応確定です。この表を見てぜひともチャレンジしてください。

ローキックカウンターなら投げは確定…でもない!?

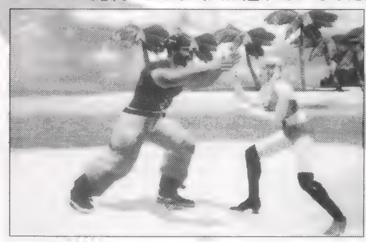
そんな大それたことではないのだが、ローキックがカウンターヒットすれば必ずしも投げが確定しているとは言い切れない。エスケープ中にヒットしても「ガイン」というときもあり、わりと不確定要素が含まれている。

しかし、ここでいいたいのは、間合いによる関係が重要だということ。相手との技などにもよるが、状況によってヒット時通常以上に離れてしまうときがある。

その場合、たいていが両者投げ失敗モーション出し、流れも振り出しに戻りがち…。このような結果を避けてもらいたいだけだ。



ローキックがカウンターだ!ん、ちょっと間合いが遠いか…。



やっぱね(悲)。こんなミスは避けたいものだ。

ちょっと戦略的な起こし投げ

リストに載っている技がヒットし、ダウンを奪ったときは難しいのがありながらも必ず相手を起こすことが可能。これでズイズイと押していき、リングアウトを狙うというのは耳にタコができるほど、先ほどから言っている。

でも、起こすだけでは芸がない。というか、起こすと同時にちょっとでも自分を有利にしてから起こしてはどうか…。

ダウン投げというのは、ダウンを奪った際、相手が倒れているダウンダメージによって起こすことができるか否か、というシステムになっている。つまり、ダウン投げが決まる受け付け時間内に起こすことができさえすれば、それまでの時間では何をしてもいいことになる。

だから、ここでは相手に与えたダメージが大きければ大きいほど余裕ができるため、そこを直接素直に起こさず、リングに対して並行にしてから起こしてはどうか?というのをお薦めしよう。

ちなみにそのダウン投げ受け付け時間というのは意外に長く、ヒザがノーマルヒットした場合でも起こしが可能だ。ヒザヒット後は、起こすタイミングは普段通り(ダッシュはいらない)だが、エスケープを入力してからそのタイミングで起こすようにしよう。

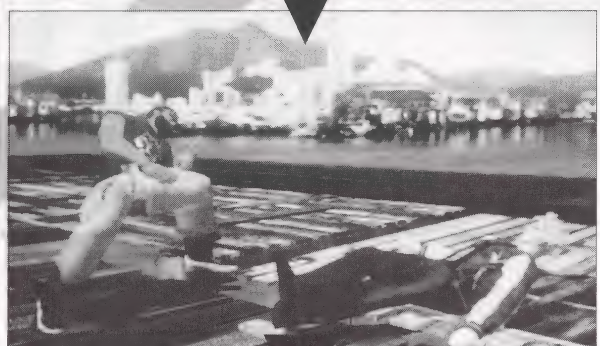
結構決まるヘルスタップ。これがヒットした場合もダッシュで詰め寄り、起こすタイミングを逆算したタイミングでエスケープを実行し、それから起こすといいだろう。

なお、アンジュレーション(高低差)が関係してもさほど問題なくエスケープ起こしはできるので、チャンスがあればチャレンジしてみるといいぞ。

これが確実に行動に移せれば、少ないけれど勝率の何パーセントかはアップするハズだ。



お、ヒザが当たった。起こすか…。



その前に落としやすいようにエスケープをしてと…。



ほら、この通り。意外に簡単だからやってごらん。

わりと…いや、かなり重要! バックスローからの攻防

バックスローで相手の背後を取ったあと、的確な攻防を知らず、またはワンパターンになりがちなため、いまいち攻めきれずに伸び悩んでいる人は少なくはないんじゃないかな。



バックスローが決まった。このあとが正念場だぞ。

バックスロー後、基本的にジェフリーが取る行動は3通り…。

安易な攻め口になるが、バック大ジャンプキックやその場振り向きなど、反撃を考えている相手にはヒールアタックがお薦め。上級相手の場合、読まれると簡単にエスケープで回避されてしまうが、使用頻度としては高いものと捉えて構わないだろう。バックスローからのヒールキック、これがまず1つ。

2つ目は、エスケープまたはその場振り向きに対して有効な選択になる。バックスロー後ダッシュで近付き、ちょっと遅らせてトリプルヘッドバット入力で背後投げを狙う。すると、エスケープはもちろんのこと、振り向かれたとしてもトリプルヘッドが決まり、相手の振り向きが遅かった場合でも背後投げを決めることができるのだ。要は背後投げと正面投げの併用を生かした攻め方になる。

3つ目、対応策としてはエスケープ等になるが「前へ押す」という目的があっての攻め口になるヘルスタップ。

バックスロー後すぐさま入力をすると、エスケープで避けられてしまうが、そこを逆手にとり、ちょっと遅らせて攻撃してやる。エスケープにヒットすれば、狙い的中!もう一度起こしを決めて、かなり距離を稼ぐことが可能だ。技を出すタイミング次第でこれといった返し技をくらう恐れもないので、選択肢の中では優先度が高い。

とまあ、これら3通りの選択肢を取っていれば、バックスロー後は間違いないハズだ。あとは相手の相性、読み合いがすべてのカギを握るだろう。

対キャラ別ワンポイント VS ジャッキー

ジェフリーが最後まで一番苦労させられる相手、それは間違いなくこのキャラ、ジャッキーだろう。ある程度接近戦を余儀なくされる重量級にとって、スキが少なく出も早い肘の存在は脅威と言わざるをえない。

高性能の肘に加え、そこから派生する技がまた厄介。何と言っても（エルボースピン＋ダウン攻撃×3）でもう瀕死になってしまうのだから…。

肘ガード後の読み合いが勝敗を決する！

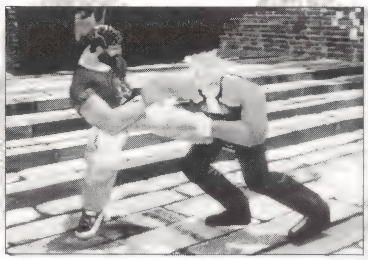
ジェフリーだけに限ったことではないが、肘ガード後の読み合いはジャッキー戦のキーポイント。ぜひとも読み勝ってプレッシャーを与えたいところなのだが…苦しい…。

まず最初に覚えたいのが、コマンドを利用したスピンキックかわし投げ。肘をガードしたら、ラスト⇩方向のレバー入力を長めに意識してスプラッシュを仕掛ける。するとそのコマンド性質上、上段のスピンキックをかわしてそのままスプラッシュが入ってくれるのだ。この方法をマスターすれば、肘をガードされたあとのガード、エスケープ、そしてスピンキックの3種の選択肢に勝つことができる。


スピンキックをスプラッシュのコマンド自体でスカそう。


これをマスターできれば、ジャッキー戦の勝率は格段に上がる。

次に問題になるのが、肘→肘という連携。ジェフリーはウルフと違い、この連携をローキックで止めることができない。逆につぶされ、よろけてしまうことになるのだ。


肘→肘の連携が一番怖い。しゃがみ下がりでスカすのも手か。

この連携に対しては、立ちPカウンター→投げを狙っていこう。しゃがみPやローキックといった下段攻撃以外すべての打撃にカウンターを取ることができる。立ちP自体リスクが少ないため、わりといい選択肢と言える。

そして、たまにはニープッシュやニーアタックといった素直な打撃技を返していくことを忘れずに。ディレイスピンばかり警戒していても、勝率は上がらないのだ。

あとふたつの脅威

まずはローキックカウンター。これに関しては、以前何度か紹介した下段投げ→上段投げ抜けをマスターしてしまえば、さほど脅威ではなくなる。カウンターでくらっても怖くないことを考えれば、こちらの攻撃の選択肢の幅も広がることだろう。


ローキックは怖くない。下段投げが逆に決まればオイシイぞ。

もうひとつは、レバー前入れコンボエルボースピンの存在。アンジュが昇りでない限り全弾つながるこの技、ミドルヘルスタッブガード後にキッチリこれを決めてくる相手は、かなりヤバめだ。これで体力の4割強を毎回奪われるとかなり苦しくなってしまう。

こういううまいジャッキーに対しては、ミドルスタッブよりもニーアタックを打撃の中心にしていこう。こちらならガードされてもせいぜい立ちPや投げをくらうぐらい（しかも投げは少々ムズい）。投げ抜けの存在を考えれば、ややリスクは少なめになる。この技でも、ヒット後には確実に起こせるしね。

対キャラ別ワンポイント VS ウルフ

同じ重量級ということで、いつも比べられるウルフとジェフリー。VF3においては一般的にウルフの評判が高く、ジェフリーが苦しい闘いを強いられている感もある。しかし、それはほかのキャラに対する場合のハナシ。直接対決においては、十分に五分の闘いができるはずなのだ！

中間距離戦はジェフリー有利！

打撃技のリスクが大きいことはどちらも同じ。ウルフのほうがパワーで優っていることを考えると、ジェフリーが不利なようにも思えてくる。


ウルフの打撃はとどかず、こちらの打撃はとどく。そんな間合いがグー。

しかし、ジェフリーのほうが優れている点もちゃんとある。それは、中間距離での攻防。ミドルヘルスタッブの射程、そしてダッシュからのワンコマンド投げ。少し間合いが離れた状態でなら、ウルフよりもジェフリーのほうが選択肢の幅が広がるのだ。ウルフ戦はあまり密着に固執せず、少し離れた位置から攻めてみてはいかがだろうか。

ジャイアントの投げ抜けコマンドって…

ジャイアントスイングの投げ抜けのコマンドをもう一度思い出してほしい。そう、⇦⇨P＋Gだ。これはジェフリー側からみると、ヘッドバットの投げコマンドを兼ねている。でも1発で止まってしまうとダメージはヘボヘボ…。

そこで、とっさにジャイアントを抜けようとコマンドを入れるときには（余裕があるときは複合投げ抜けを入れたほうがいいかも）、必ずダブル、トリプルヘッドバットのコマンドまで入れるようにしよう。もしウルフ側が投げタイミングをミスし、ジェフリー側の"投げ抜け投げ"が成立した際には、オイシイ報酬が待っているぞ。

ちなみに、トリプルヘッドバットの3発目を抜けられたときには、五分の投げ合いとなる（重量級同士のため）。

VS ジャッキー肘ガード後の攻防

ジェフリー側の選択肢 ＼ ジャッキー側の選択肢	立ちガード	しゃがみガード	エスケープ	しゃがみ下がり	立ちP	肘	ローキック	スピンキック（ディレイ含）
⇧方向長めスプラッシュ	○	○	○	○	×	×	×	○
ニーアタック	×	○	×	×	×	○	○	×
ニープッシュ	×	○	○注1	×	○	○	○	×
立ちP	△	×	×	×	○	○	×	×
ローキック	○	×	×	×	○	×	○	○注2
しゃがみ下がり	△	△	△	△	○	○	○	○
ミドルヘルスタッブ	×	○	×	○	○	×	×	×注3

特記注釈
注1：足位置が八の字のとき、ジェフリーの腹側エスケープでかわされる。
注2：スピンキックの硬直にヒットするだけ。カウンターにはならない。
注3：ディレイが遅い場合には勝てるときもある。八の字だと勝ちやすい。

対漁師はリングアウト注意!
VS JEFFRY
ウルフと比べるとその能力は若干落ちるが、その危険性に変わりはない!

ジェフリーの性能、それはバツグンの押し能力にある。確かにスキの大きな技ばかりだが、ひとたびそれをくらおうもんなら、起こしまでワンセットで決まり、一気にリング際まで押されてしまう。そして、その後1回の読み負けでもう落とされて…こんなケースも少なくない。

狭いステージならなおさらのこと。投げをくらっても打撃をくらっても追いつめられ、オマケに追いつめればバックスローで後ろに…。こんなキャラを相手にどうやって闘ったらいいのか。それは、読みが当たったときにベストの行動をとること。これしかない。


返し技はキッチリ。ジェフリー戦に限らず、勝利への基本だ。

対策その① 打撃には返し技を

ジェフリーの弱点のひとつ、それは打撃技のほとんどに返し技が存在すること。一見スキのなさそうなエルボーバットでさえ、ガード後にはカゲ級の立ちP、そして厳密には投げまでもが入ってしまうのだ。ジェフリー戦の基本は、ダメージを取れるときにしっかり取る、つまり返し技を完璧にすることから始めよう。

ここで厄介なのはトリプルヘッドバット。3発目を抜けてもジェフリー側の投げが確定(重量級のみ五分)、3発くらってしまうと起こしが確定してしまう。


ヘッドバットは2発目を抜けるべし。3発目は抜けるとヤバイ。

投げ確定の状況ならば、違う投げの投げ抜けを入れていても、ヘッドバットのことをある程度予想しておくこと。そして、必ず2発目の段階で抜けられるように心の中でスタンバイしておこう。慣れてしまえば結構できるもの。2発目で抜けてしまえばダメージもヘボいし、五分の状況で再スタートが可能なのだ。

●押しているとき

自分が押している状況では、当然のごとくバックスローを警戒する。しかし、分かってらっしゃるジェフリーは、ここで投げスカリを狙いのストマッククラッシュ→リフトアップスローで落としにくる可能性が強い。忘れずにガード投げ抜けを入れておこう。ストマッククラッシュをガードできれば、投げなどの返し技を決めることができる。

●自分の体力が少ないとき

最後は自分の体力が残り少ないとき。こんな状況下では、ボディリフトやスパインバスターも警戒しよう。もし抜けられれば相手のショックも大きいはず。一気に逆転できる可能性も出てくる(かも)。ただ、この辺は読み合い+相手の性格もあるので、一概には言えないけれど…。


ガード投げ抜けは必須。ガードしてしまえば、ざまあ見ろだ。


コレを抜ければホンモン。相手もビビるエスパーぶりだね。

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合

○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

ア行

アベンジャーギャラクティックストム	14
アウトゾーン	4
アクウギャレット	18
アラビアンマジック	14
アンダーカバーコップス	12
アラビアンファイト（4P）	8
アステリクス	8
ウォーザード	30
ウルトラ警備隊	8
エイトフォース	8
エイリアンVSプレデター	22
ST-Vマザー	45
X-MEN（コナミ）	8
X-MEN vs SF	75
19XX（ソフト）	15
19XX	35

カ行

ガンバード	9
ガンネイル	5
海底大戦争	18
ギャロップレーサー	50
グリッドシーカー	7
ゴールデンアクスII（4P）	20
極上パロディウス	20
豪血寺一族II	10
豪血寺一族III	15
ガンダーラ	18

サ行

サイレントドラゴン	6
サンドスコーピオン	4
サンダーゾーン	4
サンダードラゴンII	15
サンダーフォックス	6
ジオストーム	10
ジョー&マックリターンズ	10
シャドーフォーズ	6
ジャッキーチェン	15
JJスコーカーズ	7
G.Iジョー	18
CPS-IIマザー	18
ストリートファイターII	3
ストリートファイターII'	3
ストリートファイターII'ターボ	4
ストリートファイターEX	90
ストリートファイターEXプラス	120
スカイスマッシャー	3
スーパースラムズ（バンプレ）	15
ストームブレード	20
スノーブラザーズII	8
スノーブラザーズ	3
スターグラディエーター（ケーブル付）	50
スカルファング	10
スラムダンク（ケーブル付）	6
ゼロチーム	20
セクシーパロディウス	20
セーラームーン	15
戦国エース	9
ソニックウイングス	4
ソニックファイター（ケーブル付）	75

タ行

ダブルウイング	9
ダンジョンズ&ドラゴンズ	20
ダンジョンズ&ドラゴンズ2	40
タンクフォース	12
ダンクマニア	20
ダイエットGOGO	4
ダイナマイト刑事	55
ダンクドリーム95	10
ダンシングアイ	70
ダイナマイトB.B（パネル2枚）	120
達人王	5
大王	14
ツインイーグルII	20
デッドオアアライブ（Bタイプ）	70
鉄拳2 Bバージョン	40
鉄拳3	175
ドラグーンマイト（キック線）	23
闘神伝II	40
首領蜂	26
怒首領蜂	60
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	18

ナ行

ナイトスラッシャー	18
ナックルバッシュ	9
ナムコクラシックVol.1	7
ナムコクラシックVol.2	28
ネビュラスレイ	5
ノストラダムス	5

ハ行

バイオレントストーム	20
ハイパーデュエル	4
バトルサーキット	50
バッキーオヘア	12
バーチャコップ（サウンドBD付）	60
バツグン	10
バブルメモリーズ	60
パズルボブル2	45
パズルボブル3	55
バブルシンフォニー	50
バーチャロン（2セット・ケーブル付）	140
ハットトリックヒーロー93	6
ビーラップボーイ	6
ヒーテッドバレル	8
ビマナ	4
ビッグファイト	9
フック	6
ファイナルスターフォース	6
フィグゼイド	4
ファイヤーバレル	15
ブラッドブラザーズ	5
プレミアサッカー	5
プライムゴールEX	12
ファイティングバイパーズ（ケーブル付）	75
ヘブンズゲート	22
ボンバーマンワールド	10
ポケットギャルDX	10

マ行

マッドシャーク	10
マーヴルスーパーヒーローズ	33
マーシャルチャンピオン	7
マクロス	6
マジンガーZ	8
ミスティックウォーリアー	18
ムーンウォーカー	3
メタモルフィックフォース	22

ラ行

ラビットヒーロー	15
ラストブロンクス（ハーキス付）	75
雷電	9
雷電II	28
雷電DX	30
雷電ファイターズ	80
龍神	8
リーサルエンフォーサスII（PCB）	25
レジオネア	7
レイストーム	35
ロボコップII	4
ロックマン	4
64番街	8

ワ行

ワールドラリー	10
湾岸戦争	17

ネオジオ

リアルバウト餓狼伝説SP	10
得点王IV	10
ブレイカーズ	8
サムライ天草降臨	5
キングオブファイターズ96	6
わくわく7	7
ビッグトーナメントゴルフ	7
ダブルドラゴン	5
ダンクドリーム	5
ソニックウイングスIII	5
得点王III	4
忍者マスター	3
ネオジオハード（1スロ）大	8
ネオジオハード（1スロ）小	10
ネオジオハード（2スロ）	14
ネオジオハード（4スロ）	14

販売表です。よろしくお願い致します。

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	(W660	D830	H1320)	¥40,000より
セガ	アストロシティー	(W750	D905	H1443)	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	(W800	D965	H1425)	¥55,000より
ジャレコ	ボニーマークIII25	(W600	D740	H1060)	¥35,000より

シグマポーカー、スロット台各種アリ
プライズマシン各種アリ（NEWスイートランド、ドリームキャッチャー等）

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます
最高36回

●法人ローン可能!!

新製品

MSH vs SF	予約受付中
Gダライアス	予約受付中
コットン2	予約受付中
キングオブファイターズ'97	予約受付中

カプコンPCB

F1ドリーム	¥6,000
ブラックドラゴン	¥15,000
虎への道	¥12,000
1943	¥12,000
マッドギア	¥6,000
カプコンボーリング（P付）	¥8,000
サイドアームズ	¥10,000
ニモ	¥38,000
1942	¥8,000
キャプテンコマンド	¥17,000
クイズ虹色町の奇跡（SUB）	¥15,000
バトルサーキット（SUB）	¥40,000
ウォーザード（ソフト）	¥6,000

タイトーPCB

チャイニーズヒーロー	¥12,000
火激	¥3,000
スラップショット	¥3,000
トップランキングスター	¥5,000
レイフォース	¥15,000
ニュージーランドストーリー	¥5,000
インベーダーDX	¥4,000
クイズ人生劇場（F2込）	¥ 3,000
ガンフロンティア（SUB）	¥18,000
VSホットスマッシュ（P無）	¥3,000
サイキックフォースEX（SUB）	¥8,000

ナムコPCB

ギャプラス	¥10,000
ドルアーガの塔	¥30,000
アサルト（レバー付）	¥42,000
ギャラガ	¥7,000
ワールドコート（ROM）	¥3,000
デンジャラスシード（ROM）	¥5,000
妖怪道中記（ROM）	¥10,000
ギャラガ88（ROM）	¥12,000
ロンパース（ROM）	¥18,000
パックマニア（ROM）	¥12,000

ジャレコPCB

銀河任侠伝	¥23,000
メガシステム32（ソフト付）	¥23,000
グラディア（SUB）	¥3,000

麻雀PCB

リアル麻雀PIII	¥4,000
リアル麻雀PVI	¥12,000
雀々しましょ（SUB）	¥15,000
麻雀若草物語	¥12,000
恋こいしましょ	¥15,000
リアル麻雀PV	¥5,000
E雀ハイスクール（ソフト）	¥12,000

データーPCB

マジカルドロップ	¥ 3,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥7,000
クールドバスター	¥3,000

セガPCB

アッポー	¥16,000
ロボレス2001	¥11,000
エンゼルキッス	¥15,000
フラワー	¥7,000
ダークエッジ（4PSUB無）	¥9,000
ずんずん教の野望	¥4,000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥3,000
イントロドンドン（カセット）	¥3,000
蒼穹紅蓮隊（カセット）	¥3,000
デカスリート（カセット）	¥12,000
コラムス97（カセット）	¥10,000
ぷよぷよSUN（カセット）	¥10,000
バーチャファイター（基板）	¥4,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000

コナミPCB

出たなツインビー	¥4,000
サンダークロス	¥20,000
A-JAX	¥25,000
ローラーゲームズ	¥12,000
グラディウスII	¥22,000
クレイジーコップ	¥7,000
進め対戦ぱずるだま	¥6,000
パワフルプロ野球	¥10,000
ハイパーオリンピック	¥8,000
ガイアポリス	¥16,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	¥3,000
大好キッス（SUB）	¥3,000
対戦とっかえだま（SUB）	¥10,000
ときメモ対戦ぱずるだま（SUB）	¥8,000
ゴルフィンググレイツ2（SUB、P付）	¥6,000
サッカースーパースターズ（SUB、ケーブル無）	¥8,000
スラムダンク2（SUB、ケーブル無）	¥12,000
とべ！ポリスターズ	¥40,000

その他PCB

アラビアン	¥7,000
ラビオレプス	¥15,000
ファイヤートラップ	¥14,000
ブラックタッチ	¥7,000
ウォーオブエアロ	¥7,000
さるカニはむゾウ（SUB・P付）	¥10,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥3,000
西遊降魔録	¥5,000
ストリートスマート	¥3,000
コンバットライブス	¥3,000
脱獄	¥3,000
マクロスII	¥8,000
忍者くん阿修羅の章	¥20,000
キャノンダンサー	¥18,000
怒号層圏（レバー付）	¥50,000
スーパースラム	¥10,000
アルゴスの戦士	¥18,000
パズリ	¥4,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥3,000
バルキューブ	¥5,000
バンバンボール	¥5,000
連珠貴族	¥8,000
五月陣戦	¥6,000
オニ	¥20,000

ネオジオ

マジカルドロップ2	¥8,000
ステークスウイナー2	¥8,000
エクスチェンジャー	¥23,000

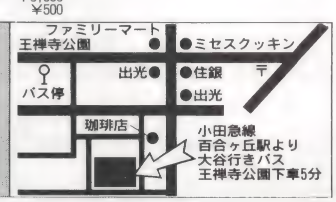
サブセット

対戦ぱずるだま（GX）
沙羅曼蛇（GX）
ツインビーヤッホー（GX）
ゲーム天国（S32）
グラディア（S32）
リアル麻雀PIV（SSV）
ハイパーリアクション（SSV）
7枚セットで¥3,000です。

奉仕品

（1万円以上お買い上げの方に限ります）
（個数に制限は有りません。幾つでも可）

ゴルフィンググレイツ2（SUB・P無し）	¥300
対戦ぱずるだま（SUB）	¥300
ツインビーヤッホー（SUB）	¥300
沙羅曼蛇2（SUB）	¥500
クイズ地球防衛軍（SUB）	¥100
ワースタ92（ROM）	¥100
ワースタ89（ROM）	¥100
リッジレーサー（ROM）	¥2,000
アルペンレーサー（ROM）	¥3,000
バーチャファイター2（ROM）	¥3,000
バイパーフェーズ1（SUB）	¥500
エンゼルキッス（SUB）	¥500
スーチーパイ2（SUB）	¥500
ゲーム天国（SUB）	¥500
早押し王座（SUB）	¥500
麻雀ハイパーリアクション（SUB）	¥300
リアル麻雀PIV（SUB）	¥500
キース&ルーシー（SUB）	¥800
ドリフトアウト94（SUB）	¥800
でろーんでろでろ（SUB）	¥300
アベンジャーズ（ソフト）	¥500
フリーキック	¥500
10ヤードファイト	¥1,000
グランドストライカー	¥2,000
メインスタジアム	¥500
MVP	¥500
メジャータイトル	¥1,500
レッスルウォー	¥700
能力向上委員会	¥500
マジカルエラーを探せ	¥500
中華大仙	¥1,500
ポイット	¥500
ビッグストライカー	¥1,500
ワールドカップ94	¥2,000
Jリーグ1994	¥1,000
スーパーバレー	¥500
クイズF1 12フィニッシュ	¥300
クイズDNAの反乱	¥800
クイズ赤丸急上昇	¥1,000
クイズ島	¥1,000
早押しクイズ	¥500
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000
VF電源	¥3,000
バーチャロン純正コンパネ（VS用）	¥4,000



皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。 毎週　金曜日に更新されます。

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
ビジランテ	2K
ジッピーレース	8K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各22K
ムーンパトロール	15K
銀河帝国の逆襲 (c)	15K

SNK

サイコソルジャー	68K
ファンタジー	68K
ギャングウォーズ	5K
ストリートスマート	5K

ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード（新品）3枚付

カプコン

ソンソン	18K
エグゼドエグゼス	25K
ガンスモーク	25K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
アレスの翼	18K
チキチキボーイ	20K
ひげ丸	18K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K
ストライダー飛竜	28K
ＣＰⅡ　各種	格安

TOA PLAN

ゴークス（レバー対応）	2K
バツグン	15K
ヴィマナ	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K
達人王	12K

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　①現金書留
②代引宅配便（ヤマト便）があります。
代引便の場合、代引手数料が１Ｋ加算
送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。
１万円 以上は不要。
※ＣＯＭＢＯ　ＡＶ専用の
中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い始めました

基板高価買入

コナミ

グラディウス（ROMタイプ）	
ツインビー、ギャラクティツクウォーリアズ、ロム付	150K
グラディウス（電源H付）	35K
〃 〃 Ⅱ	20K
〃 〃 Ⅲ	25K
RF-2　（電源H付）	30K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
マーシャルチャンピオン	10K
ツタンカーム	15K
パンクショット	3K
すすめ対戦ぱずるだま	8K
サーカスチャーリー	12K
GX ROMボード格安	0.5K~

ジャレコ

プラスアルファ	28K
セイントドラゴン（天聖龍）	6K
スーチーパイⅡ・P-47エイシス・湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア・エンゼルキッス（ROM）	各1K
メガシステムマザー	格安

デコ

空手道・ロボコップ	各 5K
ダークシール	8K
〃 〃 2	10K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	5K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	10K
プロゴルフ・テニス	各3K
マジカルドロップ	2K
〃 〃 +1	5K

セガ

アッポー	12K
フリッキー	12K
ファンタジーゾーン	12K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	15K
シャドーダンサー	5K
ボナンザブラザース(S24)	10K
しのび	5K
ごんべぇのあいむそーりー	18K
テディボーイブルース	18K
青春スキャンダル	15K
アップンダウン	18K
ワンダーボーイ (c)	5K
モンスターランド	12K
バーニングライバル	18K
ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス	各1K
テトリス	3K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
バイオアタック	35K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
奇々怪界	12K
べんべろべー	18K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
中華大仙	3K
パズニック	10K
バブルボブル	12K
黄金の城	18K
飛翔鮫（F.SHARK）	5K
究極タイガー	5K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード，パラメデス	各3K
レイメイズ、女三四郎	各18K
フォーティ ラブ	10K
グレートソードマン	15K
グリッドシーカー	15K
レイフォース	12K
アラビアンマジック	12K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合　−3K
F2マザー　3K（大基板）

F3-Sub カートリッジ

ダライアス外伝	1K
バブルシンフォニー	0.5K
エレベーターAcリターン	0.5K
パズルボブル2	0.5K
アッカンベーダー	0.5K
逆鱗弾	0.5K
究極タイガーⅡ	0.5K

一他、各種格安　F3マザー特価

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
サボテンボンバース	5K
ガンティーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャック	15K
ガズラー	25K
スイマー	18K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K

ニチブツ

いたずら天使	88K
テラクレスタ（FM音源版）	10K
五目ならべ（連珠）	3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)	12K
クレージークライマー(c)	18K
ムーンクレスタ (c)	12K

UPL

シュトラール	5K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

コスミックアベンジャー	68K
ミスターDO 雪だるま	18K
ミスターDO (c)	3K
Mr.Do ワイルドライド	12K
ジャンピングジャック	15K
スナップジャック	38K

ナムコ

SⅡボード（?ロム付）	3K
ナムコクラッシクVol1	12K
〃 〃 Vol2	35K
アサルト パネル付	28K
ネビュラスレイ	18K
ラリーX	18K
ドラゴンスピリット	28K
ドラゴンバスター	28K
グロブダー	25K
子育てQマイエンゼル	10K
ギャプラス	8K
ドルアーガの塔	28K
コズモギャングビデオ	8K
スカイキッド	28K
スカイキッド DX	48K
ホッピングマッピー	68K
イシターの復活	58K
フォゾン	48K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
スーパーパックマン	28K
ゼビウス	10K
ギャラガ	5K
パックギャル（ミスパック）	8K
パックマン(c)	8K
ハングリマン	8K
ポパイパックマン	8K
ギャラクシアン(c)PⅢロム付	5K
タンクバタリアン (c)	8K
パックマンジュニア	25K
SI ROMキット	各5K

デンジャラスシード、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、

一珍品・逸品一 その他

クラッシュローラー	12K
エクイテス	35K
スプレンダーブレスト	45K
ハイボルテージ	45K
ブルファイター	35K
タイムアタッカ（ブロック）	15K
ジャンピューター	10K
ミサイルコマンド P付	68K
ドンキーコング	28K
クレージーコング	10K
タイムトンネル	58K
スペースチェイサー	120K
フライボーイ	28K
サーカス（風船割り）	80K
カベール P付	38K
ボレンチ	28K
ヤマト	18K
シルバーランド	28K
ペラチャン	28K
リバーパトロール(c)	18K
フェニックス	10K
ブラックホール	15K
レッドUFO	15K
ストリーキング	15K
激走（イースタンCO.	68K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、６Ｋ
アイドル麻雀，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ズームイン，麻雀大予言，ねるとん紳麻団，ミラージュ、麻雀学園，グッとE雀，殺人事件，大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折鶴、舞妓花　各2K　スーパーリアルⅢ4K，スーパーリアルⅣ5K，スーパーリアルⅤ　5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（３画面）EXT.ロム付	58K◎	各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 3台も可 画面切替えハーネス付
忍者ウォーリアズ（３画面）	88K◎	
サンダーブレード　(a)	10K	COMBO AV 専用ハーネス 付
アフターバーナー　Ⅱ　(a)	12K	
ギャラクシーフォースⅡ　(a)	20K◎	
チェツカーフラッグ　コナミ	18K	
ハイパークラッシュ　コナミ	28K	
サンダーセプターⅡ　ナムコ	28K	
スターブレード　V21(a)	28K	
エアーコンバット　V21(a)	28K	
ソルバルウ　V21(a)	28K	
ギャラクティックストーム	28K◎	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK）2台も可
ナイトストライカー	38K◎	
ダライアスⅡ（２画面）	20K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（ＪＡＭＭＡ、コネクター）＋ＪＡＭＭＡハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

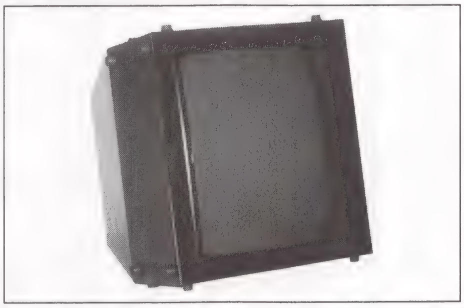
定休日　日曜日　（祭日は営業）
営業時間　ＰＭ１：００～７：００

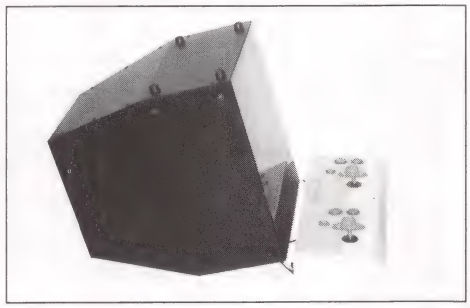
COMBO AV ＋ M－１８ RGBモニター　入門用にも最適

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2･4･8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



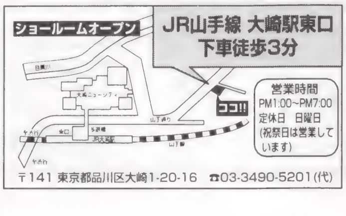
映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

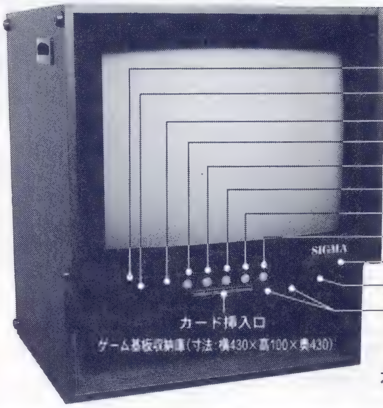
ゲーセン基板の最終兵器V-9

初心者に最適
バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番V－9　¥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

V－9の特徴

* ＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
* ＊モニター調整に必要なVRを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
* ＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もOKです。
* ＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
* ＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
* ＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。



AV--5000の特徴

* ＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
* ＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
* ＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
* ＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　¥9,800（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

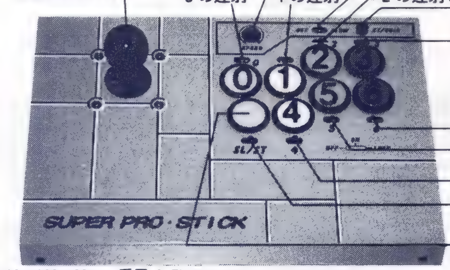
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード…… ¥3,500
RGB15コード…… ¥5,000
S端子コード……… ¥2,500
VHFコード……… ¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード…． ¥5,000
RGB15延長コード…． ¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

* ＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ¥4,000
* ＊ネオ用コード(型番N)………………………… ¥2,500
* ＊メガドライブ用コード(型番MD)………………… ¥4,000
* ＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…． ¥2,000
* ＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…． ¥4,000
* ＊マスターシステム用コード(型番MM)……………… ¥2,000
* ＊パソコン用コード(型番PP)………………………… ¥1,500
* ＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……………… ¥2,500
* ＊サターン用コード(型番ST)………………………… ¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

* ＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* ＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバッグンです。
* ＊連射スピードを連続的に変えることができます。
* ＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

* ＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
* ＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* ＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
* ＊送料は全国一律600円です。
* ＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577

営業時間12～21時

ビデオゲームがなんと!! 1PLAY 10円!!

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは最新のゲームが1PLAYたったの10円!!

全台数100台



VF3 16台 鉄拳3 10台 ヴァンパイアセイヴァー 12台

すべて1PLAY10円!!

フェラーリPART IIIでは "センチメンタルグラフティ・ときメモ・エヴァンゲリオングッズ" フェアー開催中!!

店頭にて インスト¥500 販売中

商品	価格
タイトー	
アースジョーカー	25,000
スペースインベーダー	68,000
スーパーマン	30,000
タイガーヘリ	10,000
ダイノレックス	18,000
忍者キッズ	15,000
MJ−12	23,000
ああ栄光の甲子園	10,000
エレベーターアクションリターンズ	88,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	10,000
ダライアス外伝	88,000
ダライアス外伝（ロム）	8,000
バブルシンフォニー	88,000
バブルシンフォニー（ロム）	5,000
カイザーナックル（ロム）	5,000
ハットトリックヒーローズ'95	88,000
ハットトリックヒーローズ'95(ロム)	5,000
究極タイガーII	88,000
究極タイガーII（ロム）	8,000
サイキックフォースEX	40,000
サンダーフォックス	18,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	88,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！(ロム)	3,000
バブルボブル2（ロム）	8,000
リターンオブインベーダー(ハーネス付き)	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	88,000
逆鱗弾（ロム）	8,000
まじかるで〜と	58,000
アルカノイドリターンズ（パネル付き）	58,000
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	5,000
クラッシュレース	23,000
ソニックウィングスリミテッド	48,000
コナミ	
恋のホットロック	140,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	10,000
スーパーコントラ	48,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ！	5,000
ハイパーオリンピック	18,000
魔獣の王国	100,000
ツインビーヤッホー！(サブボード)	5,000
メガゾーン	9,800
グラディウスII	40,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2（サブ）	5,000
スラムダンク	30,000
対戦とっかえだま	78,000
対戦とっかえだま（サブ）	25,000
極上パロディウス	5,000
ヴァーサスネットサッカー	78,000
とべ！ポリスターズ	
その他	
VEGA JR·SUPER VEGA用	
S端子ケーブル	2,500
RGB15ピン	2,500
RGB21ピン	3,500
パナツインロング用	
RGB15ピン	3,000
RGB21ピン	3,000
カプコン	
キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストII(カートリッジ)	8,000
天地を食らう	48,000
天地を食らう2	19,000
ストリートファイターZERO(カートリッジ)	6,000
ヴァンパイアハンター(カートリッジ)	10,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDUO	30,000
チキチキボーイズ	60,000
ストリートファイター（筐体タイプ）	25,000
サイドアームズ	19,800
ブラックドラゴン	29,000
アレスの翼（ハーネス無）	17,000
ウィロー	98,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	50,000
エリア88	68,000
ロストワールド	250,000
USネイビー	68,000
パワードギア（カートリッジ）	38,000
大魔界村	88,000
ストライダー飛竜	128,000
ストリートファイターIII	95,000
ストリートファイターIII(カートリッジ)	75,000
ぷにっきいず	5,000
ストリートファイターEX PLUS	140,000
ストリートファイターZERO2（カートリッジ）	15,000
バンプレスト	
ドラゴンボールZ	15,000
NEO GEO	
キングオブファイターズ'94	3,000
サムライ斬紅郎無双剣	3,000
ソニックウィングス3	10,000
リアルバウト餓狼伝説SP	20,000
その他	
クレイジークライマーII	78,000
ザ・コンバットライブス	3,000
ヘッドオン（JAMMA付）	100,000
テラクレスタ	10,000
WWFレッスルフェスト	3,000
マジカルクリスタル	3,980
スカイソルジャー	20,000
ぶたさん	39,000
キャスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	5,000
ゲーム天国	30,000
ゲーム天国（ソフト）	5,000
バトルクロード	15,000
おいしいパズルはいりませんか?	5,000
コンバットライブス	5,000
ぱにくるファンタジー	5,000
グランドストライカー2	32,000
ギャルズパニック2	20,000
ハイパーデュエル	15,000
でろ〜んでろでろ（ソフト）	5,000
燃えよゴンタ	10,000
パーフェクトソルジャー	25,000
レジオン	8,000
ナムコ	
ニューマンアスレチック	18,000
ギャプラス	50,000
ギャラガ	98,000
グロブダー	98,000
コズモギャングザビデオ（海外ロム）	10,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム92	25,000
ワールドスタジアム93	25,000
ゼビウス	38,000
ディグダグ	98,000
ドラゴンバスター	90,000
ドラゴンセイバー	80,000
スカイキッド	98,000
バックランド	98,000
バラデューク	98,000
フォゾン	200,000
ドルアーガの塔	150,000
ペラボーマン	150,000
ニューラリーX	150,000
マッピー	70,000
マーベルランド	70,000
メトロクロス	70,000
未来忍者	80,000
リブルラブル	130,000
ワンダーモモ	150,000
ブラストオフ	18,000
グレートスラッガーズ	8,000
ティンクルピット	18,000
ソウルエッジ	40,000
マッハブレイカーズ	35,000
アイレム	
剣豪	20,000
ビジランテ	9,800
メジャータイトル	30,000
ぐっすんおよよ	40,000
ロードランナー帝国からの脱出	30,000
フック	22,000
トンマ	8,000
麻雀	
イメクラ麻雀	18,000
スーパーマル禁版	38,000
スーチーパイスペシャル	38,000
実録マル恥麻雀	20,000
麻雀ミラージュ	38,000
スーパーリアル麻雀PIII	35,000
スーパーリアル麻雀PIV	35,000
スーパーリアル麻雀PV	50,000
麻雀ハイパーリアクション	60,000
麻雀上海3	22,000
麻雀上海	9,000
麻雀吉本劇場	3,000
麻雀ラマン	10,000
麻雀宇宙より愛をこめて	2,000
アイドル麻雀	2,000
プリティーセーラー18禁	50,000
クイズ	
クイズ人生劇場	30,000
クイズ地球防衛軍	15,000
クイズDNAの反乱	5,000
クイズくれよんしんちゃん	3,000
クイズココロジー	5,000
クイズアドベンチャーワールド	10,000
クイズマジカルエラーを探せ	10,000
セガ	
ウォーリーを探せ	10,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス(カートリッジ)	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	78,000
ゴールデンアックスザデュエル（カートリッジ）	5,000
コットン	25,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル（カートリッジ）	3,000
極（カートリッジ）	5,000
ポトポト	10,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	20,000
DDクルー	10,000
ファイナルアーチ（カートリッジ）	5,000
ドラゴンボールZ VRVS	15,000
バーチャファイター2.1(アストロ付き)	250,000
バーチャファイター2.1（基板）	98,000
ワンダーランド	10,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブ	120,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊(カートリッジ)	10,000
水滸演武（カートリッジ）	3,000
バーチャファイターキッズ（カートリッジ）	3,000
レッスルウォー	8,000
バーチャロン	250,000
データイースト	
ワールドカップバレーボール95	50,000
カルノフ	17,000
ザグレートラグタイムショー	45,000
ドラゴン忍者	25,000
ドリームサッカー94	30,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	50,000
コントロールボックス	
SUPER VEGE	59,000
VEGA JR	29,800
VEGA JR DX	36,000
パナツインロング	38,000
ハーネス	
VEGA用 JAMMAハーネス	4,000
VEGA用 スーパーストII	4,500
VEGA用 ストZERO	4,500
VEGA用 NEO·GEO	4,500
パナツイン用 ナムコ	4,000
パナツイン用 セガ	3,000
パナツイン用 麻雀	3,000
パナツイン用 JAMMA	3,500
ケーブル	
VEGA9000・SUPERVEGA・VEGAJR共通	
サターンケーブル	8,000
プレイステーションケーブル	8,000
家庭用ネオジオケーブル	9,800
スーパーファミコンケーブル	8,000
PCエンジン6ボタンケーブル	8,000
PCエンジンケーブル	2,500
メガドライブケーブル	2,500

※1万円未満の基板はアフターサービスは一切なしです。

価格は変動しますので電話でお問合せ下さい。

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください！

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）
大阪 06-455-6000　名古屋 052-453-6000
東京 03-3940-6000　広島 082-223-6000
②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文 06-649-7177　●FAXでご注文 06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ 10：00〜18：00 年中無休

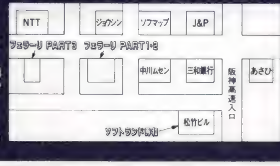
お支払い方法

●代金着払い…商品と引換に代金をお支払いください。（PM4：00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行 恵美須支店（普）3593374㈱秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556 大阪府浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
〈新住所〉大阪市浪速区日本橋5-14-9松竹ビル6F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222
年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和新事務所にて営業中!!



㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

X-MEN vs ST	??,000
ヴァンパイアセイヴァー	??,000
CP2ソフト全般	??,000
鉄拳3	??,000
雀々しましょ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
モデル2全般	??,000
忍者ウォーリヤーズ	???,000
ロジックプロ	???,000
ウォーザード	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。
最後にTELしてみるべし。

各種新作PCB予約受付中（TEL）

- マーヴルvsストリートファイター（予）
- ストリートファイターゼロ3（予）
- ヴァンパイアセイヴァー
- バトルサーキット
- ストリートファイター3
- X-MEN vsストリートファイター
- D&Dミスタラ
- D&Dドゥーム
- ストZERO2アルファ
- 虹色町の奇跡
- ウォーザード
- ストリートファイターEXプラス
- Gダライアス（予）
- KOF'97
- トキメモおしえてYour Heart
- VF3
- VF2.1
- デッドオアアライブ
- バーチャロン（P付）
- E雀ハイスクール

NAMCO

ワルキューレの伝説	40,000
ドルアーガの塔	40,000
ドラゴンスピリッツ	30,000
マッハブレイカーズ	24,000
ロンパーズ	25,000
ドラゴンバスター	18,000
ローリングサンダー2	20,000
マイエンジェル	7,000
マイエンジェル2	88,000
ファイネストアワー	55,000
鉄拳2－B	65,000
ダンシングアイ	78,000
ゼビウス3D/G	38,000
オーダイン	28,000

CAPCOM

ストリートファイター3	75,000
ウォーザード	42,000
X-MEN vs ST（ROM）	65,000
D&D2（ROM）	38,000
D&D（ROM）	18,000
ロックマン2（ROM）	13,000
スーパーパズルファイターⅡX（ROM）	5,000
ワンダー3	30,000
ナイツオブザラウンド	12,000
キングオブドラゴンズ	12,000
バース	11,000
キャプテンコマンド	12,000
ファイナルファイト	12,000
魔界村	13,000

その他

グレート1000マイルラリー2（新品）	32,000
ハイパーデュエル	8,000
ストライカーズ1945	28,000
デットオアアライブA（H付）	55,000
デットオアアライブB（H付）	100,000
ヘビースマッシュ	15,000
サイコソルジャー	68,000
ソルディバイド	70,000
ファイナルスターフォース	14,000
空牙	10,000
アンダーカバーコップス	20,000
メタルブラック	18,000
レイストーム	60,000
ザ・運動会	37,000

SEGA

ソニックファイターズ（H付）	100,000
ラストブロンクス（H付）	100,000
F・バイパーズ（H付）	100,000
バーチャロン（P付・H付）	100,000
VF3（電源 H付）	250,000
VF2.1（H付）	38,000
VF（H付）	3,000
シャドーダンサー	4,000
DDクルー	5,000
アッポー	20,000
ライオットシティ	3,000
カルテット2	12,000
ワンダーボーイ	6,000
チョップリフター	7,000

KONAMI

ドレミファグランプリ2	10,000
ドレミファグランプリ	8,000
グラディウス	18,000
グラディウス2	10,000
サンダークロス	18,000
サンダークロス2	18,000
GIジョー	25,000
メタモルフィックフォース	28,000
バイオレントストーム	28,000
ガイアポリス	18,000
ゼクセクス	28,000
グリーンベレー	4,000
対戦とっかえ玉（PCB）	31,000
マンハッタン24分署	10,000

筐体（きょうたい）

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ（2レバー6ボタン）	220,000
新品アストロシティ（2レバー6ボタン）	220,000
中古アストロシティ（パネル新品）	115,000
中古ニューアストロシティ（パネル新品）	135,000
中古エアロシティ（パネル新品）	40,000
中古Qグランダム（2レバー12ボタン）	40,000
中古ポニーMK3（2レバー12ボタン）	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15／24Khz対応）	40,000
25インチモニター（15／24Khz対応）	30,000
26インチモニター（15／24Khz対応）	20,000
15インチモニター（15／24Khz対応）	15,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&≧8000セット	39,800
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）　2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。
ノーマル連射回路（1回路幾等でも）　1,500
ボリウム調整による連射回路です。
RGBビデオアンプダッシュ（完成品）　9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

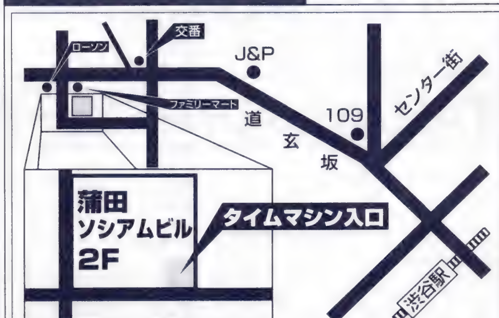
INFORMATION

分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。
移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

振込み口座番号
富士銀行府中支店
（普）4394530
タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



㈱タイムマシン
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1－19－6
津田ソシアルビル2F
TEL／03-3462-4541（代）

マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい



《入会申し込み受け付け中》……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

得点王	1,000
得点王2	1,000
得点王3	特価
ニンジャマスターズ	10,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バーニングファイト	1,000
パニックボンバー	2,000
パズルdeポン！	5,000
パズルボブル	4,000
パルスター	6,000
パワースパイクⅡ	1,000
ビューポイント	10,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
ファイトフィーバー	10,000
ファイヤースープレックス	1,000
フットボールフレンジー	1,000
フライングパワーディスク	5,000
風雲黙示録	2,000
ベースボールスターズプロ	1,000
ベースボールスターズ2	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	10,000
マジシャンロード	1,000
まる子デラックスクイズ	4,000
ミューテーションネイション	1,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	15,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	2,000
リーグボーリング	4,000
リアルバウト餓狼伝説	6,000
龍虎の拳	1,000
龍虎の拳2	1,000
龍虎の拳外伝	3,000
ロボアーミー	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ナムコ	
鉄拳3	特価
子育てクイズマイエンジェル2	特価
ダンシングアイ	特価
スーパーワールドスタジアム'96	5,000
ソウルエッジVerⅡ	特価
鉄拳2VerB	特価
子育てクイズマイエンジェル（新品）	20,000
コズモギャングザビデオ	8,000
ワールドスタジアム'93激闘版	5,000
ワールドスタジアム'92激闘版	5,000
F／A	15,000
ティンクルピット	5,000
スーパーワールドコート	5,000
エクスバニア	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
コズモギャングザパズル	2,000
ローリングサンダー	25,000
ホッピングマッピー	45,000
フォゾン	45,000
スカイキッド	28,000
パックランド	23,000
マッピー	8,000
トイポップ	25,000
ギャラガ	3,000
ラリーX©	4,000
パックマン©	10,000
ボスコニアン（海外）	12,000
コナミ	
ウイニングスパイク	新作
ウェディングラプソディ	新作
とべポリスターズ	特価
ヴァーサスネットサッカー	特価
実況パワフルプロ野球'96	5,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま	30,000
セクシーパロディウス	28,000
ツインビーヤッホー	25,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）	10,000
沙羅曼蛇2（ソフト）	1,000
ツインビーヤッホー（ソフト）	1,000
対戦ぱずるだま（ソフト）	1,000
ライフフォース	28,000
沙羅曼蛇	25,000
XEXEX	23,000
ガイアポリス	22,000
サンダークロス	22,000
サンダークロスⅡ	20,000
トライゴン	14,000
マーシャルチャンピオン	12,000
出たなツインビー	6,000
T.M.N.T	8,000
クレイジーコップ	10,000
サプライズアタック	4,000
サンセットライダーズ	28,000
ピットファイター	5,000
マンハッタン24分署	10,000
プーヤン	20,000
ファイナライザー	15,000
スーパーコブラ	20,000
ジャイラス	5,000
ハイパーオリンピック	8,000
データイースト	
エドワードランディー	45,000
ウルフファング	12,000
空牙	15,000
ダークシール	8,000
ダークシールⅡ	10,000
SRD	8,000
ファイターズヒストリー	2,000
クルードバスター	5,000
マジカルドロップ	3,000
デスブレイド	6 ,000
スタジアムヒーロー	1,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	25,000
コブラコマンド	3,000
カーアクション	5,000
強行突破	7,000
イエローキャブ	20,000
テクモ	
デドオアアライブ	特価
ギャロップレーサー	特価
アルゴスの戦士	25,000
S.T.G	3,000
能力向上委員会	1,000
クイズDNAの反乱	1,000
でろーんでろでろ（ソフト）	1,000
ティードオフ	2,000
SNK	
サイコソルジャー	65,000
アテナ	25,000
ストリートスマート	3,000
パドルマニア	5,000
名人戦	8,000
ハル21	18,000
怒（P無）	6,000
怒号層圏（P無）	15,000
バミューダトライアングル（P無）	45,000
SAR（P無）	10,000
バトルフィールド（P無）	8,000
ファイティングサッカー	1,000
ファイティングゴルフ	1,000
脱獄	5,000
テクノス	
ダブルドラゴンⅡ	3,000
ダブルドラゴンⅢ	3,000
コンバットライブス	1,000
出世大相撲	5,000
ジャレコ	
ゲーム天国	30,000
テトリスプラス	32,000
スーチーパイⅡ	30,000
ゲーム天国（ソフト）	1,000
テトリスプラス（ソフト）	3,000
スーチーパイⅡ（ソフト）	1,000
東亜プラン	
達人王	12,000
ドギューン	10,000

トライ　ホームページ開設！
http:/ www.try-inc.co.jp/

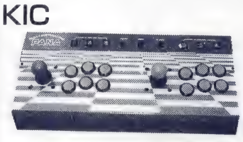
ヴィマナ	8,000
アウトゾーン	10,000
ゼロウイング	12,000
アイレム	
R-TYPE	16,000
R-TYPEⅡ	12,000
R-TYPE LEO	12,000
パーフェクトソルジャーズ	18,000
サンダーブラスター	18,000
エックスマルチプライ	16,000
ギャロップ	4,000
剣豪	8,000
覇沙夢	3,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	35,000
マクロス	15,000
ユニバーサル	
Mr.Do！VSユニコーン	18,000
Mr.Do！ワイルドライド	18,000
Mr.Do！©	4,000
ジャンピングジャック	20,000
レディバグ	18,000
その他	
バルキューブ	8,000
パズリ	3,000
卒業証書	2,000
ブレイゾン	2,000
連珠貴族	3,000
オメガファイター	6,000
クレイジーコング	10,000
カンガルー	12,000
カンガルー©	5,000
ドントアール	2,000
将棋	5,000
もうぢゃ	2,000
ドンキーコング©	25,000
ドンキーコング3	28,000
ブラックホール	30,000
ギャルズパニック	5,000
ギャルズパニックⅡ	12,000
ギャルズパニック3	20,000
セルフィーナ	14,000
JUJU伝説	6,000
ホールランド	38,000
リバーパトロール	58,000
マーカム	6,000
ウォリアーブレード	20,000
クラッシュローラー	18,000
麻雀	
ラブリーポップ麻雀雀雀しましょ	特価
ジャンジャンパラダイス	特価
スーパーリアル麻雀PV	10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	4,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	4,000
プリンセスリーグ	3,000
麻雀クリニック	5,000
麻雀大予言	1,000
麻雀夏物語	1,000
レディーハンター	1,000
スーパー㊩版	10,000
ミラージュ	2,000
グっとE雀	2,000
下取りコーナー	
ヴァンパイアセイヴァー	相談
ストリートファイターEX	相談
X-MEN vsストリートファイター	相談
クイズなないろドリームス	相談
ストZERO2アルファ	相談
マーヴルスーパーヒーローズ	相談
サイバーボッツ	相談
ダンジョンズ&ドラゴンズ	相談
エイリアンVSプレデター	相談
ダンシングアイ	相談
レイストーム	相談
ダンクマニア	相談
サイキックフォースEX	相談
ドラグーンマイト	相談
バトルガレッガ	相談
アーガス	相談
サイオン	相談
ザビガ	相談
サイバーステラ	相談
ヴァーテクサー	相談
ちゃっくんぽっぷ	相談
パーフェクトソルジャー	相談
バルトリック	相談
平安京エイリアン	相談
ニューヨークニューヨーク	相談
ブラックパンサー	相談
トランキライザーガン	相談

シグマ電子



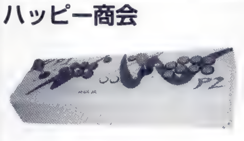
A V-5000 ¥26,000

KIC



パナカスタムロング ¥34,000

ハッピー商会



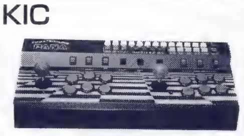
VEGA Jr. ¥29,800

シグマ電子



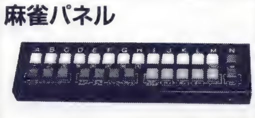
Σ-8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

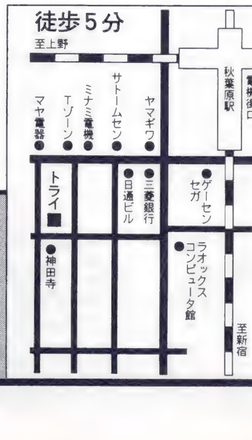
麻雀パネル



どのコントロールBOXにも取付可 ¥7,000

CPSⅡボード高額買取り中!!





マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
キングオブファイターズ'97
予約受付中！

カプコン

ヴァンパイアセイヴァー	特価
バトルサーキット	特価
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターⅢ	特価
ストリートファイターEX	特価
ウォーザード	特価
X-MEN VS ストリートファイター（ソフト）	特価
クイズなないろドリームス（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2ALPHA（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2（ソフト）	8,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	特価
19XX（ソフト）	特価
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO（ソフト）	3,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	8,000
サイバーボッツ（ソフト）	14,000
X-MEN（ソフト）	6,000
パワードギア（ソフト）	20,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
大魔界村	25,000
ニモ	30,000
キャプテンコマンドー	15,000
ザ・キングオブドラゴンズ	15,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ファイナルファイト	15,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストリートファイターⅡ'	7,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
ワンダー3	38,000
トップシークレット	25,000
ラッシュ&クラッシュ	20,000
マッドギア	5,000
クイズ殿様の野望2	3,000
クイズ殿様の野望	1,000

セガ

バーチャファイター3（筐体一式）	相談
バーチャファイター3（PCBH付）	相談
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
バーチャロン（P・H付）	相談
ファイティングバイパーズ（H付）	120,000
バーチャファイター2.1（H付）	65,000
バーチャファイター2（H付）	63,000
コラムス97（ソフト）	15,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	20,000
プリクラプリンセス大作戦（ソフト）	5,000
蒼穹紅蓮隊（ソフト）	18,000
ダイナマイト刑事（ソフト）	特価
デカスリート（ソフト）	特価
ゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	1,000
ばくばくアニマル（ソフト）	1,000
ファイナルアーチ（ソフト）	1,000
エジホン探偵事務所（ソフト）	1,000
ペブルビーチの波涛（ソフト）	5,000
サンドアール（ソフト）	4,000
水滸演武（ソフト）	3,000
バーチャファイターリミックス（ソフト）	2,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ソフト）	4,000
バーチャファイターキッズ（ソフト）	2,000
エイリアンストーム	15,000
ファンタジーゾーン	15,000
カルテット2	18,000
フラッシュポイント	1,000
テトリス	6,000
MVP	1,000
イースワット	5,000
ベイ・ルート	5,000
ワンダーボーイ	8,000
カロリーくんVSモグラニアン	15,000
パーフェクトビリヤード	2,000
ペンゴ©	5,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ゴールデンアックス	5,000
サンダーフォースAC	12,000
フロッガー	15,000
ボナンザブラザーズ	25,000

タイトー

G-DARIUS	予約受付中
レイストーム	特価
まじかるで〜と	特価
サイキックフォースEX	32,000
アルカノイドリターンズ	特価
パズルボブル3（サブ）	特価
クレオパトラフォーチュン（サブ）	6,000
パズルボブル2X（サブ）	2,000
究極タイガーⅡ（サブ）	1,000
逆鱗弾（サブ）	2,000
クイズシアター（サブ）	1,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（サブ）	1,000
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	1,000
パズルボブル2（サブ）	2,000
ライトブリンガー	30,000
サイレントドラゴン	18,000
メタルブラック	20,000
キャメルトライ（P無）	15,000
クイズHQ	4,000
クイズクエスト	4,000
ハットトリックヒーロー（ソフト）	500
ファイナルブロー（ソフト）	500
苦胃頭捕物帳（ソフト）	500
黄金の城	35,000
グレートソードマン	23,000
エレベーターアクション	7,000
バブルボブル	18,000
ティンスター（P無）	20,000
アルペンスキー	38,000
キックスタート	4,000
ジャングルキング	32,000
ジャングルキング（海外）	18,000
タイガーヘリ©	3,000
フェニックス	14,000
パニックロード	3,000
キック&ラン	3,000
リターンオブインベーダー	8,000
アルバレスタ	10,000
マスターオブウェポン	10,000
リングファイター	3,000
ラスタンサーガ	15,000
ヘビーユニット	2,000

NEO-GEO業務用

MV1	特価
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	特価
MV1-FZ	特価
ザ・キングオブファイターズ'97	新作
マジカルドロップ3	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	特価
ブレイカーズ	18,000
わくわく7	18,000
サムライスピリッツ天草降臨	特価
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウイナー2	特価
2020年スーパーベースボール	1,000
8マン	1,000
ASOⅡ	1,000
NAM-1975	1,000
THEスーパースパイ	1,000
アンドロデュノス	2,000
オペレーションラグナロク	5,000
餓狼伝説	1,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説SPECIAL	1,000
餓狼伝説3	1,000
ギャラクシーファイト	1,000
キングオブザモンスターズ	1,000
キングオブザモンスターズ2	1,000
クイズキングオブファイターズ	2,000
クイズ大捜査網	2,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	2,000
ぐるりん	1,000
ゴーストパイロット	1,000
ザキングオブファイターズ94	2,000
ザキングオブファイターズ95	6,000
ザキングオブファイターズ96	15,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	1,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,000
将棋の達人	特価
真サムライスピリッツ	1,000
雀神伝説	5,000
神凰拳	10,000
すごろく麻雀みなさんのおかげさまです	2,000
ステークスウイナー	4,000
戦国伝承	1,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス2	4,000
ソニックウイングス3	10,000
ダブルドラゴン	10,000
ダンクドリーム	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
痛快GANGAN行進曲	1,000
天外魔境真伝	6,000
トップハンター	4,000

カプコン

Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥98,000〜



タイトー



カナリー　¥60,000〜

アイレム



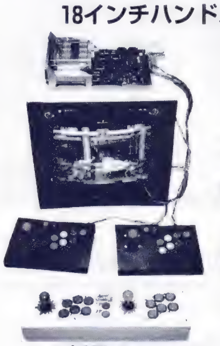
マドンナ　¥68,000〜

コナミ



DOMY Jr. ¥70,000〜

18インチハンドメイドモニター



コントローラー(1P)(8ボタンタイプ)
電源・ハーネス付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー(重り付)¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000　中古¥46,000

セガ



エアロシティ ¥58,000〜

セガ



アストロシティ ¥100,000〜

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科

4月生
入学願書
受付中

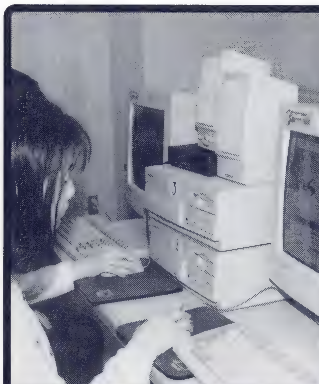


このイラストは、神田くんの作品です。



現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）





PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!





学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 日程：8月23日・土／9月13日・土／10月11日・土　以下、毎月第2土曜日の予定
参加のお申し込みは、ハガキに住所・氏名・年令・電話・学年(職業)・学科名を明記し、下記へ。

98年度生・各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書　住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。





アーケードやコンシューマーで人気を博し、今でも根強く人気を持つあのコットンがパワーアップして再び登場！各ステージには個性的な中ボス、ボスが待ち受け、ビギナーからマニア、女の子でも楽しめるゲーム性を追求！新キャラ「アプリ」と「ニードル」を加え、二人と2匹？が繰り広げるアクションシューティング!!



株式会社サクセス 〒150 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階 TEL:03-5469-2424 FAX:03-5469-2425



まさに、技の博物館

オーガ

第1形態

期待の新キャラが続々と出揃う中、ひときわ異彩の光を放つオーガ。その圧倒的なパワーを、とくとご覧あれ！

オーガは、「古代に宇宙人が残した戦闘兵器」だという伝説がインディオに残されている。
すべての生物、人造物の構造を理解しており、自分に吸収できるらしい。
より強い魂を求めてさまよっているが、その他の謎は闇に包まれている。
●キャッチコピー：鬼　●国籍：不明　●格闘スタイル：不明、魂を吸う伝説あり　●年齢、身長、体重、血液：すべて不明



担当：ちゃっきー

鉄拳2時代のキャラを、その手で葬ってきた闘神。それだけに、歴代のキャラの技を数多く持つのが特徴だ。
オーガの第1形態（以下闘神）が使う技は、鉄拳2時代の中ボスクラスのものが多い。その内訳は、ワン、一八、アンナ、州光、アーマーキング、ブルース、リー、ペク、準。ということは、これらのキャラは、すべて闘神に吸収されてしまったということになるのだろうか…。ん?ちょっとまった。アンナはニーナの3Pカラーで登場しているような…。まあ、この辺は気にしないでおこう。
数は少ないが、このほかに闘神オリジナルの技もあるぞ。







すべてを知る者が今、ここに…

鉄拳3 TEKKEN 3™

時限キャラのラスト(?)を飾る"闘神"ことオーガを加え､真の意味で充実しきった鉄拳3｡対戦攻略のほうも､いよいよ充実してきたぞ! ちなみにヤラレ役として写真に収められているのは､そう彼こそタイガー!! イケてる3Pエディだね!!

	技名	コマンド	技名	コマンド
第1・2形態共通技	感念障壁（かんねんしょうへき）	⇦●●○○（相手の攻撃と同時）第一形態のみ	スネイクブレード	⬇○○●○○○●○○○●○
	気合い溜め（きあいだめ）	●●●●	延髄斬り（えんずいぎり）	⇨⇨○○●●
	合突き（あわせづき）	⇨⇨●●○○	ブラックショルダーアタック	➡●○○●
	右掌底打（みぎしょうていうち）	⇨○●○○	ジャンプインナックルボム	⇧（または⬀）☆●●○○
	青嵐拳（せいらんけん）	⇦⇦●●○○	ジャンプインスーパーナックルボム	⇧（または⬀）☆●●○○⬇
	ダブルフェイスブレイカー	⬂●○○○○●○○	スーパーナックルボム	⇧（または⬀）●●○○⬇
	レッグバズーカー	⇨➡○○○●	クナイ斬り（くないぎり）	⇦○●○○
	サイドワインダー	⬅○●●○	クナイ駆け（くないがけ）	⇨⇨☆○●○○
	リースライディング	⇨⇨☆○○●●	魔神拳（まじんけん）	立ち上がり途中に○●○○
	リーキックコンボ	⇩○○○●☆○○○●	竜車蹴り（りょうしゃげり）	⬁○○●○
	ブレイジングキック	⇩⬃○○○●	竜車蹴り鬼殺し（りょうしゃげりおにごろし）	⬁○○●○○●○○
	インフィニティキックコンボ	立ち上がり途中に○○●○○○●○⬇○○●○○○●○連打	スネイクキック	⬇○○●○○○●○⇩○○●○
	インフィニティキックコンボ（下段）	インフィニティーキック中に⬇○○●○連打	ハンティングホーク	⬀○○●○○○●○○○●○
	インフィニティキックコンボ（踵落とし）	インフィニティーキック中に⬆○○●○連打	リフトアップスラム	接近して●○●○
	コールドブレード	⬇⬂○●○○	ベアハッグ	接近して○●○●
	ライトハンドスタッブ	⬇⇨○●○○	ブルートスロー	相手の左側で接近して●○●○または○●○●
	キャットスラスト	⬇⇨●○○○	ハンギングネックスロー	相手の右側で接近して●○●○または○●○●
	ブラッディーシザース	⬃●●○○	ブラッドサッカー	背後から接近して●○●○または○●○●
	ハンマーヒール	⇨➡☆○○○●	背中向きからの投げ	背を向けて●○●○または○●○●
			残月（ざんげつ）	接近して⬂⬊○●○●
第2形態専用技	ホロコーストナパーム	●●○○	ダブルテイルカッター	⬂○○●●○○●●
	ブレイジングインフェルノ	⇩●●○○	スピンテイル	⇧○○●●
	ハリケーンミキサー	⬂●●○○	アナザーディメンション	ダウン中に○○●●
	ローテイルカッター	⇩○○●●	デーモンバイツ	しゃがみ前進
	ミドルテイルカッター	⬂○○●●	ケツアルクアトル	⇨➡○●○○

パワーとリーチで他を圧倒せよ!

いろいろなキャラの技が盛り込まれているとはいえ、使いやすいものは意外に少ない。固有技はどれも出が遅く、近距離での打ち合いは不向きなものばかりだ。風神拳とかダブルアッパーとかも覚えておいてくれればよかったのに…。

そのかわり闘神の技は、リーチが長く、威力の高いものが多い。よって、近距離戦になったら基本技を中心にして間合いを離し、中距離になったところでパワーのある固有技を決めていく、というのが基本スタイルとなる。



相手の上段攻撃をしゃがんでスカしたあとに狙いたい魔神拳。



クリーンヒットから合突きでゲージ半分をゲットだーいてぇ。

それではここで、実戦で使える超破壊力コンボを2、3紹介しよう。

●コールドブレード→合突き

合突きは、ダウン中の相手にヒットする技。コールドブレードでダウンした相手は受け身をとれないため、確実にヒットする。これだけでゲージ4割～6割を持っていくぞ。合突きの当たり方によってダメージに差がある。

コールドブレードはしゃがみからしか出せないので、しゃがみLPからを中心に。

●魔神拳クリーンヒット→合突き

魔神拳クリーンヒット時のコンボは多数考えられるが、ダメージ重視は合突きによる追い打ちだ。時によってはゲージ6割をゲットできる。

●ケツアルクアトル→スネイクブレード

ケツアルクアトルがヒットしたら即座にレバーを下に入れ、しゃがんだ瞬間にスネイクブレード。難度は高いが、決まればダメージは高い。簡単なのはリーキックコンボだが、ダメージがかなり落ちる。



ケツアルクアトルは、受け身を読んだときにもかなり有効だ。



ヒット後には、スネイクブレードで拾う。ぜひマスターしよう。

閃光烈拳に注意信号

一八から受け継いだ閃光烈拳だが、ひとつ大きな問題がある。そう、つながらないのだ。よって平八や仁のように、返し技として使うことができないのがイタい。吸収したときに覚え間違えたのだろうか。

連続になっていないのは、1発目と2発目のつなぎ。あろうことか、ワンツーパンチすらも連続技にならない(本当)。よって、当然のごとく鬼哭連拳も…。立ちLPがカウンターヒットならばどちらもつながるのだが…う～ん。

しかたがないので、密着での返し技には投げを使おう。



技の出が遅い闘神にとって、この技が使えないことは、非常に痛い。



第2形態

オーガ

もはや「闘神」としての原型をとどめることなく、あるのは完全なる「破壊」のみ…。

すべてを喰らい尽くせ…

担当：伊勢猫

打ち倒した平八を己の体内へと取り込み、その本性を眼前に表す「オーガ」第2形態。

固有技の大半は第1形態である「闘神」と同じだとはいえ、狂獣オーガならではの特殊で目を引く攻撃も多い。

炎と尻尾が超強力!

オーガといえば、なんといっても忘れられない攻撃のひとつが炎を吐き出し、相手を一瞬にして燃やし尽くす火炎放射攻撃。当然、プレイヤーキャラとして使用可能になった状態であれば、これを好きな時に出すことができる。

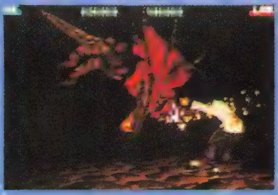
火炎攻撃には、CPUオーガが使ってくるホロコーストナパームとブレイジングインフェルノの2種類あり、どちらもガード不能。炎を吐くまでが若干遅いとはいえ、オーガを使うのであれば一度は狙って決めてみたい。また、インフェルノのヒット後は相手が崩れるため、再度のインフェルノやナパームで追い打ちをすることもできる。



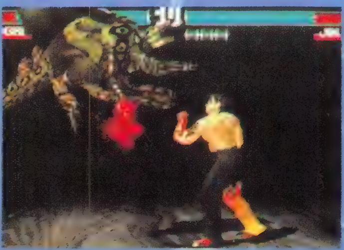
相手を一瞬にして燃やし尽くすインフェルノは上段ガード不能技。

ガード不能ついでに、ダウン中に出せるアナザーディメンジョンについて説明しておくと、仰向けダウン状態の場合のみコマンドを受け付けていて、空中へのテレポート後に急降下で体当たりをしていく。ただし、この攻撃もインフェルノ同様に上段ガード不能となっているため、あまり多用していくと余裕で反撃をくらってしまうので要注意。

さて、これ以外で特殊なものとしては空中あるいはバウンド中の追い打ちに対してであれば、4つある攻撃ボタンのいずれかを押すことで、空中受け身を1回だけ取ることができる。ただし、空中で羽ばたいている間は当然ガードすることはできない。



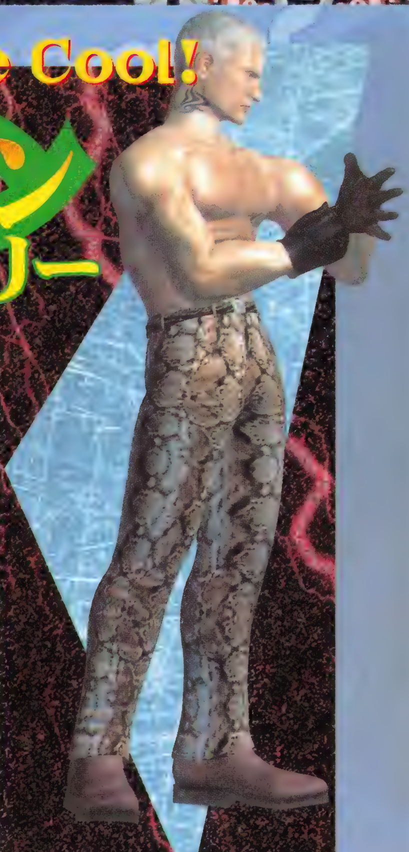
追い打ち攻撃をアナザーディメンジョンで回避しての反撃も可能。



空中受け身が取れるとはいえ時と場合を考えて行かないと…。

Everybody Be Cool!
ブライアン フューリー

空中コンボの強力さは平八以上?連携はそんなに強くない?となれば、戦略は自ずと見えてくる!



担当：アディオスToshi

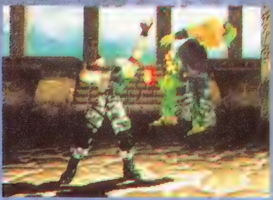
プレイヤーの注目が最も著しいであろう新キャラ、ブライアンは豊富とは言い難いものの数種の連携を兼ね備え、なおかつ強力な浮かし技も常備した、理論上オールマイティで戦略幅が広いと言える。
しかし、それはあくまで理論上の話。実戦では連携を主体にゲームを組み立てることは少なく、ほとんど空中コンボを狙うことになるだろう。今回はこの点を中心とし、連携技等でいかに切り込んでいけばいいかを考えていきたい。

ステップで切り込む!

空中コンボを叩き込むには、相手が手を出してくるだろうと予測して、浮かせ技を置いておく以外では、総じて接近戦に、自キャラの得意な形でもっていかなければならない。
幸いにも、ブライアンには崩拳ステップがあり、浮かせ技の筆頭であるリフトアッパー(立ち上がり途中LP)がしゃがみ状態からしか出せないため、まずはこれを使いこなそう。
とりあえず、ステップで滑ってからリフトアッパーしか出さないのでは、カウンター以外で当たることがない。そこで、その他に有効な技としてはニークラッシュ(立ち上がり途中LK)。この技はリフトアッパーより小振りなので、潰される確率が低い。またカウンターでヒットすれば崩すことができ、相手が回復しなければそこにリフトアッパーを入れて浮かすこともできる。
ただし、これはあくまで幸運な例。本来この技は通常ヒットやガードされた場合を想定してその後の連携を考えるもの。元々あるWニークラッシュ(次にRK)を中心に、ニークラッシュ→投げ、スネークエッジ(⇨LK)。もしくはすぐに2択にはいかず既成の連携技の起点としても有効だ。
さて、ここまで出たステップ後の技は、すべて中段。やはり下段か投げ技が必要不可欠。前出のS・エッジはしゃがみ状態からは出ないので、残るは投げ技となる。基本投げで安定するのもいいが、せっかくそれ用にあるのだからデスメッセンジャー(⇩⬊⬇⇨LP＋RP)を使うようにしたい。正式コマンドは一見複雑だが、⇨⬊(相手右)に短縮が可能。最後のレバーを心持ち長く入れるのがコツで、慣れれば基本投げよりも円滑に出せる。
一応、投げ技と言えばアトミックブロー(立ち上がり途中RPヒット後➡RP)もそうだが、使い方の概念としては中段技のそれと、なんら変化はない。ただ爆発的な威力がある分、出が遅くガードされると反撃を受けるし潰されやすいので多用は禁物。また相手がしゃがみ状態だと、本来の効果が得られないので、理論上バクチ的存在ではある。



相手との間合いを見て滑ろう。近ければモーションを見せるな。



最も頼れる浮かせ技、リフトアッパーを筆頭に…、



威力的にメッセンジャーがベスト。入力は要練習だ。



アトミックを混ぜる。ここからコンボが入れば勝ちだ。



浮かないとショック。これもアトミックの欠点だ。

連携技の距離変化

ブライアンが接近戦に持ち込む手段としてあるのは崩拳ステップ、そして既成の連携技である。
基本的に実戦で多用されるべきそれは、やはり立ちLP始動のトリプルパンチ(LP→RP→LP)からの派生。コレで入って出し切るなら、RP(中段)かRK(下段)をくっつけて二択を迫る。
もしこれを途中で止めたり、あるいは出し切ってローキック(RK)がヒットした場合、手を出していくなら、ボディブローを連携させていくのが比較的強い。それなりに割り込まれたりもするが、Wボディブローは連続技だし、2発出ることを知っている相手には、1発で止めて次に選択肢を迫ることもできる。
そして、こういった細かい技(連携)で相手が様子を見てくるようになったら、思い切って崩拳ステップで突っ込んだり、S・エッジといった即効性のある大振りな技を出していくといいだろう。
ただPから始まる連携は、相手の連携に割り込んだりした場合など、ある程度近い間合いでないと始動させられないので、技ガード後の反撃に移る際の技としては不向き。そこで、そういった状況で連携技を始動させる場合は、頭に立ちLK(この場合はガトリングコンビネーション)かストンピングといった、リーチのあるキック技をつけていこう。パンチ技に派生させることはできないが、スナイパーソバットコンボ(⇨RK LK RK)も途中で止めていったりすると有効。
また、立ちLKからはLK(クイックソバット)、ストンピングからはRK(ストンピングフェイントニー)が派生させられるので、カウンターがとれそうなときなどは、織り交ぜていくようにすると良いだろう。



連携を途中で止めて、技をつなぐなら…、



ボディブローが適している。これも1発で止めてもいいぞ。



少し間合いが離れていたら、キック始動にして…、



Pにばかりいかず、カウンターを期待して…。

コンボに比重を置く

ここからはブライアンの本命とも言うべき"コンボ"について説明していこう。

まずマッハコンビネーション（⇦RPLPRP）から。

この技の最大の焦点と言っても過言ではないのが「いかに2発目を当てるか」ということである。

しかし、かなりの高威力ゆえに、素直に出していっても1発目がカウンターで入らない限り、その目標が達成することはほぼない。そこで必要なのが、キャンセル、キャンセル横移動、レッグスラッシュへのつなぎ、といったこの連携のみに与えられた特典の使いこなしだ。

そして、もちろん理想はそれらすべてを、相手に合わせて駆使することだが、さすがに難しいので、比較的リスクの少ないルート（左のチャート参照）を考えていってみたい。

●1発目キャンセルはPKスタート時に活用

ライトバックナックルは名称に反して出が遅い。ゆえにカウンターで当てるのが難しく、キャンセルできるならしたほうがいいはず。ところが、こうすると2発目は当たりやすくなるかもしれないが、それまでに潰されやすくもなる。よって頭にPK（LPRK）をつけ、相手の動きを止めてからキャンセルしようというわけだ。

それが潰されるようなら、キャンセルせずそのまま出していけばいい。

●最後のダッシュストレートは出さない

最後のダッシュストレートは絶対に出さないほうがいい。しゃがまれたら危険というのもそうだが、なまじ入っても威力的に見ても損。では、どんなものが入るかは、下のコンボ紹介を見てくれ。

●「キャンセル横移動」の多用は禁物

単純に、2発目を当てるのが目的なのに、それをキャンセルしていては意味がない。もちろんプレイスタイルにもよるので、マッハコンビネーションをとことん多用していくスタイルなら、適度に織り交ぜていくべきではある。

キャンセル横移動からはレッグスラッシュが出せるので、それを中心に投げ、もしくは手前に移動してリフトアッパー等を狙っていこう。

マッハコンビネーションについてはこれぐらいにして、他にコンボを狙える状況も考えていってみたい。

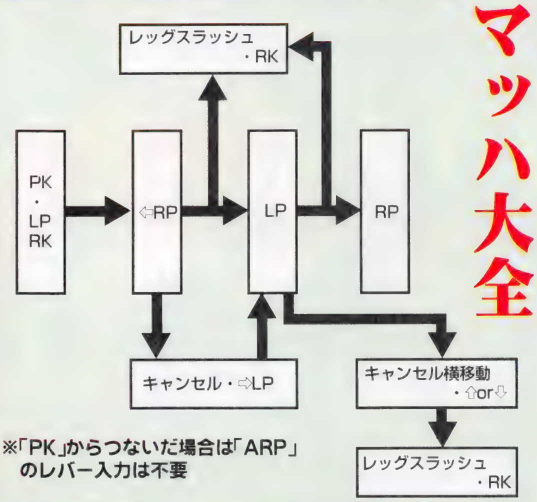
まず、今作から常識化した下段からのコンボ。つまりはS・エッジヒット後で、ニークラッシュ→立ちLP→マッハパンチと拾うことができる。

ま、それはいいが、問題はいかにしてS・エッジを当てるか。相手の対戦経験が少ない内はよくくらってくれるだろうが、すぐに見切られるようになるはず。「こうすれば当たる」といった都合のいい方法はないが、二択として使う場合でも、中段を多めにするとか、読みで相手が上段攻撃を出すところに置いておくようにしたりして、ポイントを絞って使うようにしよう。

では、コンボを狙えるものをもう一つ。

これも、すぐに分かったと思うが、フライングヒールのヒット後もコンボが狙える。この技も大振りで、ただ出しても当たりにくいとは思うが、姿勢の低くなる下段技等、つまり起きあがり下段蹴りやPに合わせて出すようにすれば、かなり強力な武器となるぞ。

マッハ大全



※「PK」からつないだ場合は「ARP」のレバー入力は不要

コンボ難度 B

ワンポイントレッスン

アトミックブローは硬化が長いので、バックナックルは目押しでつなぐ。

ダメージ



リフトでも代用可。そのほうが数倍簡単だ。

目押しで、バックナックルにつないだら…、

後はよっぽどタイミングが悪くない限り、Wで入り…、

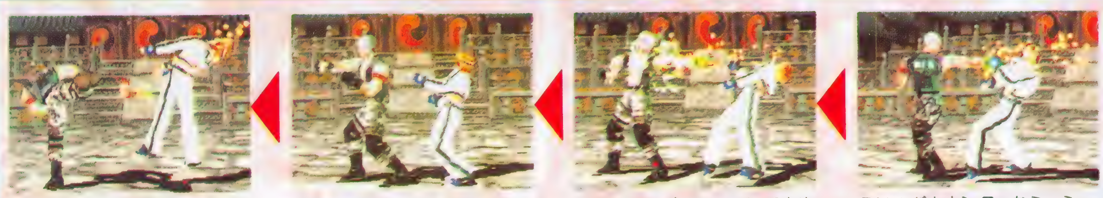
ここまで自動。1発目がすべてといっていい。

コンボ難度 C

ワンポイントレッスン

確認してからでも間に合うので、焦らずに入力すればまったく問題なし。

ダメージ



こいつがカウンターなら、ショータイム。

これもつながって、そして止める。

またバックナックルにループさせて…、

2発目でレッグスラッシュにつないでしまおう。

コンボ難度 B

ワンポイントレッスン

ヒザは遅めで可。マッハパンチは僅かに先行入力で出さないといけないので、少々ムズイ。

ダメージ



ほぼ常識化してしまった下段からのコンボ。

ニーで拾う。これは問題ないはずだ。

そしてLP。レバーは前には入れないほうがいい。

最速マッハパンチ。仁をやっている人は簡単？

鉄拳王降臨
三島平八

息子を手にかけ、その面影を強く残す彼と対峙する今、彼は何を思うか!?



担当：三島家従者スー

The King of ironfist tournamentの主催者で、優勝を息子に奪われ三島財閥の実権さえ握られたものの、第二回大会で息子を倒し、その地位を取り戻した鉄拳王三島平八。

シリーズを通して、その圧倒的な強さをみせていたのも記憶に新しいところだろう。今大会においては齢70を越えているため、いささかの不安は隠せないが、その実力はさらなる飛躍を遂げていた!!

三島流喧嘩空手

それでは70歳を越えても相手を圧倒する力を持つ、三島流喧嘩空手の技の数々を紹介していこう。

●風神拳（⇨☆⇩⬂RP）

三島流の代表的なアッパーで、仁と違い中段判定なので、風神ステップからの2択がとても有効だ。発生も速く、平八のLPの攻撃判定発生までに10フレームかかるのに対し、風神拳は11フレームとかなり速い。ヒットさせると相手を浮かすことができ、仁のように、タイミングやカウンターヒットなどで空中コンボの安定性が損なわれることがない。また、ガードされても反撃されないので、どんどん使おう。

●閃光烈拳（LPLPRP）

牽制、反撃と使用用途の広い連続技。1発目がヒットすれば、3発目まで全段ヒットする。ヒット中に2発目がスカることがあるが、ヒットするので気にせず最後まで出そう。ガードされているのに3発目まで出してしまうと、反撃確定なので2発目までにシッカリ見極めよう。

●雷神拳（⇨☆⇩⬂LP）

言わずとしれた一発逆転技。仁と同様に、しゃがみパンチさえもかわす効果があるが、相手が風神拳を警戒するためヒット確率は落ちる。しかし攻撃判定発生までに、仁は23フレームかかるのに対し、平八は19フレームと速くなっていて、攻撃を下から突き出すため仁よりもヒットするポイントが低い。起き上がりの瞬間に当てることもできる。



仁の雷神拳は、このポイントでヒットするが、



平八の雷神拳はこのポイントでヒットする。低い!!

●無双連拳（⬂LPRP）

左右から連続で繰り出すアッパー。2発目がヒットすると、相手が浮くので空中コンボが狙える。1発目の発生が速く、1発目がヒットすると2発目が連続でヒットするので、反撃技として使用すると非常に具合がいい。ガードされた場合、リーチの長い技（崩拳、胴抜きなど）で確実に反撃をくらうので多用は禁物

●奈落払い踵切り（⇨☆⇩⬋RKRKRK）（奈落払い中にレバーニュートラルRKRK）

前作において、かなりの猛威を振るっていた下段技。相手が立ちガードをしているときに、1発目だけではダウンを奪えず、その後、派生する技も連続でヒットしない。しかし、2発目がヒットすれば問題なく繋がり、ガードされ続けても、最後の踵落としまで出しきってしまえばリスクはないに等しい。パワーダウンしたものの風神ステップからの2択に織りまぜると非常に有効な技だ。

ただし仁の奈落払いと同様に、攻撃判定発生までが遅く、技の発生中は立ち判定でLPや投げなどでも簡単に潰されてしまうので、使いどころを考えよう。

●崩拳（⇩⬂⇨RP）

●瓦割り崩拳（しゃがみ途中にRPLP）

ポールの崩拳とまったく同様で、威力、判定共に申し分ない。ガードされても反撃を受けないので、遠間での牽制や、困ったときの一発として使用するといいだろう。

瓦割り崩拳は崩拳の威力は下がっているものの、瓦割り単体の性能がよく、起き攻めに使用すると、寝ている相手の向きによってはヒットする場合がある。相手の起き蹴りに重ねるとカウンターヒットになり崩拳までヒットする。相手が立ち状態のときに出すには注意が必要で、瓦割りをガードされているにもかかわらず、崩拳まで出してしまうと、崩拳が出るまでに割り込まれてしまうので危険だ。瓦割りがカウンターヒットした場合は、先ほどと同様に連続で繋がるのでその心配はない。

●激斬脚、地斬脚（⇨☆⇩⬋LK）（⇨☆⇩⬃LK）

軽くジャンプしてから跳び蹴りを出す技。出るまでにかなり時間がかかってしまうので、おとされやすいが、出てしまえば相手に2択を迫れる。遠間での強襲用として使うのがいいだろう。また地斬脚はダウンしている相手への追い打ちとしても使える。ただし横転には弱いので注意。

●裏旋空刃脚（⬂LKRK）

空斬脚のような跳び蹴りを出した後、そのまま空中で半回転して、もう一度蹴りを出す技なのだが、1発目をガードもしくはヒットさせないと2発目が出ないようになっている。相手に1発目をガードされた後、2発目を出さないと空中を戻るようにして着地する。このとき相手が先に動けてしまうので、出すなら2発目まで出そう。間合いによってスカることもあるが、それでもこちらのほうが先に動ける。ガードさせた後相手がしゃがみパンチで止めてくるようなら、無双連拳でツブしてやるとイイ。

●鬼神拳（⇨⇨RP）

前作ではまず当たることがなかった鬼神拳。攻撃判定発生までが遅いのは相変わらずなのだが、今回は前進中に相手の上段攻撃をかわすことができるので、中間間合いで出してやるとヒットしやすい。ヒットすると相手を浮かせることができるぞ。

●鬼下駄（相手がダウン中に⬇RK）

相手を下駄で踏みつけるダウン攻撃。破砕蹴と同等の攻撃力なので、リスクを考えるとこちらのほうが断然イイが、いかんせんリーチが極端に短い。相手を投げた後に使うとヒットしやすい。一度踏まれて相手が寝ているようであれば、ずうずうしく、もう一度踏んでやろう。

●剛掌破（RP+LP）

両手をかざして相手を吹っ跳ばす技。出が速く、判定がとにかく強いので、相手にガンガン押されて困ったときや、横移動後に使用すると効果が高い。硬直も短いのでとても頼れる技だ。



このように鬼神拳は、相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃ができる。天然の風神ステップか!?

帰ってきた択一

鉄拳3が発売された当初、

多くの三島家に従する者たちは仁を使用したと思う。対戦が始まり、前作同様風神ステップから攻めて、風神拳を出した直後、全国でどれだけの人がその事実に驚愕したであろう。“風神拳が上段判定に変更された!!”これにより前作で幅を利かせていた三島使いも、闘い方の再考を迫られたのだが、平八の風神拳が往年の中段判定だったことにより解消し、“風神ステップからの択一”が復活したのだ!!では風神ステップからどう攻めるか!?を解説していこう。

風神ステップとは一体どういったものかというと、(⇨☆⇩⇘)とレバー入力したときに起こる距離の長いかがみダッシュで、一気に間合いを詰めることができ、それに加えて相手の上段攻撃をかわすことができるという特典がついている。

さて実際に相手に近づけた場合にどういった技を出していくかだが、まず筆頭にあげられるのが風神拳。ヒットすれば、仁と違いノーマル、カウンターにかかわらず安定して空中コンボを入れられて体力の約3分の1程度を奪えるし、もしガードされても反撃を受けない点がうれしい。

次にあげられるのが奈落払い。攻撃判定が出るまでが遅く潰されやすいのが難点だが、いったんガードさせてしまえば、最大で連続2回まで2択を迫れるし、1発目がカウンターヒットもしくは2発目以降がヒットしようものなら、ここでも相手の体力の約3分の1を奪える。

風神拳を一度ヒットさせた後などで、相手が立ちガードで固まっている場合などは、投げを狙っていこう。このときは仁と違って、風神ステップ入力後にレバーをニュートラルに戻してから➡LP+RPによる超ぱちきは出せないので、入力と発生の速さを考えると、基本投げの2択で攻める。金剛落としにした場合は、決まった後、鬼下駄も決まりやすいのでダメージもそこそこ稼げるぞ。

仁の場合は、風神ステップ入力後に追加入力することによって数々の技が発生した。平八の場合は(➡☆⬇⇘☆➡RP)で鬼神拳が発生するが、いかんせん攻撃判定発生までに時間がかかり、風神ステップと合わせるとかなりの時間になってしまうので、あまり効果的ではない。もう一つ(⇨☆⇩⇘⇨⇩LK)を入力することにより、仁の場合は空斬脚が発生したが、平八の場合は激斬脚が発生してしまうので、これも有効とはいえない。よって風神ステップからの択一は基本に忠実にいくのがいいだろう。



風神ステップで相手の懐に跳び込むことに成功!!ここから…、



相手がしゃがんでいる場合はRPで風神拳。空中コンボを叩き込んでやれ!!



立っている場合は奈落払い。すべてガードされているのに、雷神拳は出しちゃダメ。



固まっている場合は、投げも狙う価値があるぞ。

起き攻めは?

最後に起き攻めに使用していく技だが、平八はそれに適した技を多数持っている。まず一番万能なのが、瓦割り。相手のバウンド中や起き上がろうとした瞬間にヒットしやすく、相手が故意に寝ている場合は、仰向けで頭をこちら側に向けている。もしくは相手がうつ伏せで寝ている場合は無条件でヒットするのでガンガン使っていこう。

もう一つが奈落払い。仁の場合は状況限定があり、出の遅さもあってなかなか使えなかった。しかし平八は最大3発まで出てどんどん前進していくので、起き攻めにはとても使いやすい。

ほかにも、起き上がりタイミングを見計らっての崩拳や、起き蹴りをスカしての風神拳なども狙ってみるべきだろう。

コンボ難度:D

ワンポイントレッスン
大安定の空中コンボ。鬼哭連拳は返し技として使用する場面が多数あるので、これを使おう。

ダメージ



無双連拳(⇧LPRP)で浮かしたら、



ワンツーパンチ(LPRP)で刻んで、



もう一度無双連拳(⇧LPRP)を、ホイ、



ホイと入れてやる。基本中の基本だ!!

コンボ難度:C

ワンポイントレッスン
仁でもできる往年の空中コンボ。風神拳の判定が仁より低いので、拾いやすいぞ。

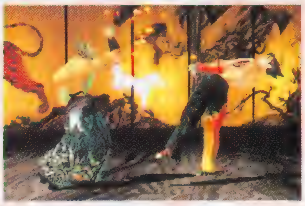
ダメージ



風神拳(⇨☆⇩⇘RP)がヒットした!!ここから、



⇨⇨入力後、ワンツーパンチを当てて、

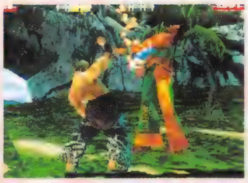


再度風神拳(⇨☆⇩⇘RP)でフィニッシュ!!仁より簡単にできるぞ。

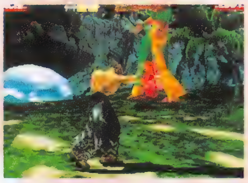
コンボ難度:B

ワンポイントレッスン
多聞殺の入力が速いと、ワンツーパンチに化けやすいので注意。少し慣れが必要か!?

ダメージ



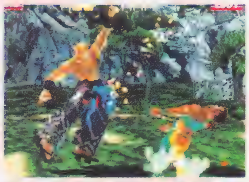
浮かせ技がヒットしたら、



これもワンツーパンチ(LPRP)で刻んで、



多聞殺(⇨LP⇦RP)をさらに加えて、



多聞殺・壱(LP)の雷神拳でフィニッシュ!!わりといいダメージだ。

来るものは拒まず、ところが…
猿者への鎮魂歌
―第4回・オーガ特別編―

今回の猿者は最終時限キャラ、闘神オーガ特集。出たとたんに何だとは思うが、このコーナーの趣旨にこれほどピッタリと合うキャラはいないというのが、この特集に踏み切った最たる理由。このキャラを使ってブイブイいわしている人には申し訳ないが、出るべくして出た！て感じっスか？（アディトシ）

やっぱり、しゃがみましょう！

地上版で多少出が早いとはいえ、やはりガード不能技は出る前に潰してしまうのが基本。

しかし、それができない場合は、前作のデビルカズヤのビームと同様、上段技なのでモーションをみたらしゃがむ。

そして、ただしゃがんだだけでは間合いが離れていると反撃できないので、必ずしゃがみ歩きを同時に行うようにする。

後はオーガが吹き終わるのを待って、立ち上がり技か、かなり密着していれば投げ技を入れて、反撃完了だ。

その他の対処法として、横移動という手もあるが、かなり早めに反応しなければならないし、方向も限られるのでお薦めはできない。



前作、デビルカズヤのビームの名残からくるのか、オーガ第二形態のみ出せる地上ファイアー、ホロコーストナパーム。もちろんガード不能技だが、意外に出が早く、ヒット後コンボが入るのが実にオイシイ。生息地域は新声社3階、入って左に真っ直ぐ進んで一番奥。アディトシの右隣の席に座っているその人。やられる側もこれだけはくらわないようにしよう。


じりじりと近づいていくことが重要だ。


ホロコーストはただしゃがむだけでなく…、

横移動しかないでしょう！

ホロコーストナパームと違い、ブレイジングインフェルノはしゃがんで回避できるということはない。間合いの関係で、たまーにそれでもOKのときがあるが…。

やはり基本は横移動。方向はどちらでもいいので、とにかくオーガがとんだらバックダッシュとかは絶対にしないで、とにかく避ける。

避けた後は、炎が出ていようが出ていまいが、なにはともあれ走ろう。ただし、ある程度は近い距離であることを確認の上でだ。もちろん俗に言う〝遠距離〟ぐらいなら問題はないが、無敵タックルが出るぐらい間合いが離れていては、横移動に角度が出ず、炎に突っ込んでしまうので注意しよう。



地上版があれば、当然ワンセットで…。てな感じで飛びファイアー、ブレイジングインフェルノを使った猿者が出てくる。この技は出るまでは遅いが、いったん出てしまうとホロコーストよりもかわしにくい。よって初心者はハマってしまうだろう。

西武池袋線、鈍行で二つ目の駅を降り、徒歩1分。西友があるが、別に猿者はいない。


ジャンプモーションを見たら、すぐに横移動。


まだ炎が出ていても、お構いなしに突っ込んでいくと良し。

分かっててもキツイでしょう！

ケツアルクアトルは第一形態、第二形態共通技で後者のほうがリーチがあるので、特に気を付けておこう。

さて、この技の特徴はガード不能技にして2段技。加えて、1段めはガードできるという点である。

とりあえず対処法を説明すると…。ズバリ、これも横移動がすべて。1発目をくらってしまうと当然だめだが、ガードすれば、次のガード不能部を横移動で回避することが可能。もちろんノーダメージだ。しかし、この技、割と強力なくせにそれで対処してもオーガのほうが先に動けるというのが、なんともインチキな（失礼）部分。結局横移動は二次的なので、やはり出る前に潰してしまうのが理想なのだが…。



まったく新しい概念のガード不能技であるケツアルクアトル。中段技であると同時に、なんと1発目はガードできるという変わり種。しかし、2発目はガード不能になるので、一見どうやって防げばいいのか分からなくなってしまう。よって数あるガード不能技の中でも、トップクラスに対処が難しく、まさに猿化促進最有力技と言っても言い過ぎではないだろう。


できれば、この段階で潰すよう努めたい。


しかし、結局避けても相手のほうが有利なので…、


1発目は、ただの中段打撃技なのでガードして…、


横移動でかわす。じっとしてちゃダメ！

避けて、背後へ回り込め!

横移動と特殊移動の関係

横移動は単体で使うだけではなく、特殊移動と組み合わせていけば可能性は無限大!

担当:伊勢猫

横移動システムについては今までにも様々な角度から取り上げてきたが、今回は今までの基本的な事柄から少し離れて横移動単体ではなく、特殊移動や横移動専用技などといった部分と併せた視点から横移動を考えてみよう。

特殊動作と横移動

鉄拳3の対戦をしている人であれば「シャオユウ、ファランの横移動は性能がいい!」といったような言葉を一度は耳にした人も多いとは思うが、これは大きな勘違い。これらは単なる横移動の性能ではなく、正確には横移動キャンセルを使った特殊横移動といった呼び方が正しい。

横移動の性能自体(囲み記事参照)を見てもらえば分かるとは思うが、この2キャラの横移動能力は第2グループに属するものであって、決してほかのキャラよりも突出している訳ではない。じゃあ一体どこが特殊で、なぜこういった言葉を耳にする機会が多いのか?というと…、ここで以前に本誌で取り上げて説明した「横移動の原理」をよく思い出してみてほしい。

横移動のコマンド入力を0フレーム(1フレーム=1/60秒)とした場合、11フレーム目まではガードのできない始動モーションがあり、25フレーム目までの14フレーム間は連続した再度の横移動はできない。しかし、実際の移動モーション自体は16フレームのあたりで終了してしまうため、連続した横移動では移動をしない約9フレーム間のロスタイムが存在する…。ところが、特殊行動や特殊移動といった固有技扱いの行動は、他の固有技と同じように横移動開始から9フレーム目で移行することが可能。ようは移動モーションをキャンセルしてそれぞれの特殊行動へとスムーズに移行していけるわけだ。



ファランやシャオユウは本当に横移動の性能がいいのか?

これを初めに出てきたファランやシャオユウの場合を例にその組み立てを説明していくならファランであれば、

●横移動(右回り)→レフトフラミンゴフェイント→フラミンゴ横移動(右回り)

といったフラミンゴを使った連続移動をすることができ、これがシャオユウならば、

●横移動(右回り)→横移動(右回り)→背を向ける→横移動(右回り)

といった感じになり、それぞれ通常の横移動からキャンセルでさらに特殊移動をしていくことで素早く相手の背後へと回り込んでいくことになる。

これらは、なにもファランやシャオユウに限ったことではなく、特殊移動や移動攻撃を持っているキャラであれば同じ方向への横移動からキャンセルしてそれらを出していくことで、移動距離を伸ばして背後を取ることができる。

以下に代表的な横移動と特殊動作などを組み合わせて例を挙げておくので、これらを参考にして自分なりに色々と組み合わせを試してほしい。



横移動の移動モーションの後半部分をキャンセルして…、



移動系の固有技を入力することで素早く回り込んでいける。

ニーナ

●横移動(右回り)→ライトローキック&バックスピンチョップキャンセル(右回り)

●横移動(左回り)→キリングブレード

吉光

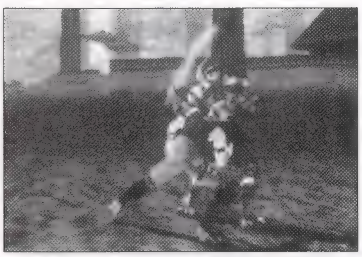
●横移動(左回り)→華輪

レイ

●横移動→蛇の構え

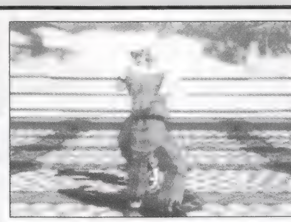
ジュリア

●横移動(右回り)→回身横移動



ニーナのR&Bキャンセルもかなりの距離を移動していく。

第1グループ	第2グループ
闘神	オーガ
キング	ガンジャック
ブライアン	平八
ニーナ	ロウ
第3グループ	シャオユウ
仁	吉光
クマ	レイ
ゴルド	ファラン
ポール	ジュリア



キングとポールが同時に横移動をしていった場合…、



これだけの差が出てしまう…ポール使いにはちょっときつい。

キャラクターによる差別化

横移動の基本といえば、相手を中心軸とした円軌道上を一定距離移動していることがそれに当たるわけだが、この際の移動距離は各キャラクター毎に違いといったものが存在している。中でも飛び抜けて移動距離が長いのは闘神やキングを筆頭とした第1グループがそれで、これ以外のキャラに比べて明らかに移動距離が長く、回り込みが大きい。

これに対して第3グループのクマやゴルドといったキャラはそれとは反対に移動距離が短く、中でもポールは全キャラ中で最も移動する距離が短く設定されている。

また、これ以外の第2グループのキャラに関しても厳密にいえば移動距離に違いはあるものの、実際は目に見えるほど大きな違いではない。

取らせて、捌く!!

返し技返しの全貌

返し技キャラとの対戦で時として絶大な効果を発揮する返し技返し。チキってびびらせろ。

担当：C・LAN

返し技返しを狙ってみよう

相手の返し技をさらに返すのが「返し技返し」。成功すると「チキン!」のボイスとともにダメージを与えるという新フィーチャーだ。返し技を返すということは、これが使えるのは必然的に返し技を持った…、

●仁
●ポール
●ニーナ

この3キャラと闘うときに限られることになる。システムとしては些末なものに感じられるが、入力にリスクが伴うわけじゃなし、キャラ限定といえども狙うクセをつけておいてまったく損はない。

返し技を持ったキャラを相手にしたときは、できる範囲で、この「返し技返し」を入力しておきたい。だが返し技返しを細かく入力するあまり、反撃や割り込みなど、実際の攻防に支障をきたしてしまっては本末転倒。返し技返しを入力する技はある程度自分の中で絞っていこう。

ワンパンや連携技のすべてに入れるのは無理。硬直が長めの単発技や連携の終点など、入力の余裕がある技が基本となるだろう。

返し技返しに関する知識

ではここで、おさらいの意味も兼ねて、返し技返しのやり方から説明していこう。

〈入力方法〉

返し技返しの入力法は「レバー前+繰り出した技のボタンの縦押し」だ。

例えばLPであれば「➡+LP+LK」、RKであれば「➡+RP+RK」ということになる。これは固有技についても同じことがいえる。

例外として、ポールの崩拳返し返しのみ、「↗+RP+RK」というコマンドになっている。ただしこれは崩拳を持った仁とポールに対してのみ（胴抜きも崩拳と判断されている?）で、ニーナ戦で崩拳を出すときはこの法則は適応されず、通常通り「➡+RP+LP」というコマンドになる。

●返し技返しコマンド表

左技（LP、LK）	→ ●○ ●○
右技（RP、RK）	→ ○● ○●
崩拳（対仁・ポール）	↗ ○● ○●

〈入力タイミング〉

入力タイミングの開始点は一律同じで、返し技が成立した瞬間だ。ここより数フレーム間の間にコマンドが入力されればよい（何フレームかは取られた技によって異なる）。一発押しでももちろん可能だが、レバーを前に入れてボタンを連打するとやりやすい。

〈入力受付時間〉

返し技返しの入力受け付け時間は、実はキャラクターによって異なっている。正確には、1キャラにつき（基本的に）4種類ある返し技のモーションごとに個別に設定されているのだ。詳しくは表を参照してもらいたい。各キャラを比べてみると、仁、ポールよりもニーナの入力タイミングが若干シビアになっている。つまりニーナは他の2キャラに比べ、返し技返しをされにくいということがわかる。

また、ポールの特殊コマンドの崩拳返し返し（↗RP+RK）は入力受け付け開始タイミングが1フレーム遅れているため、結果7フレーム間となる。

●返し技返し入力受付フレーム

	対仁	対ポール	対ニーナ
LP	10フレーム	10フレーム	8フレーム
LK	8フレーム	8フレーム	8フレーム
RP	10フレーム	10フレーム	7フレーム
RK	7フレーム	8フレーム	5フレーム

崩拳(対仁・ポール)	7フレーム
崩拳(対ニーナ)	8フレーム
雷神拳(対ニーナ)	6フレーム

取られた技で変わる返し技返し後の優劣

返し技返しを行った後は、右パンチなどで打撃を加えるが、この後の状況はどうなっているのだろうか…実はこれ、どの技を取られたかでかなり変わってくるのだ。

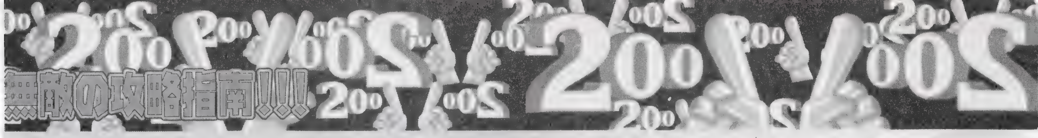
結論からいうと、LP、RP及びLKの返し技返し後の状態は完全五分。そして残ったRKだが、これのみ14フレーム有利となっている。ということは、つまり発生が14フレーム以内の技なら、さらなる追撃が可能ということでもある。そこまで意識するのは難しいかも

●返し技返し後の状況





ポールの崩拳返し返し（ややこしい）は蹴りで返す。



しれないが、予備知識として覚えておこう。

ただし仁と平八は返し技返しのモーションが異なり（膝蹴り、トーキック）、優劣状態も一律約7フレーム有利になっている。

また、ポールの対仁&ポール戦での崩拳返し返しも蹴りで返すため、7フレーム有利。

発生が7フレーム以下の技というのはないが、先に動ける利を生かして二択にいくなど、この優位を活用したいところだ。

両押し技の返しボタンと返し技返し不能技

返し技返しのやり方はわかった。しかし…ここで1つの疑問が持ち上がる。固有技にはパンチボタンやキックボタンの同時押しで出す技が少なからずある。そんな技の返し技返しはどちらで入力すればいいのか?ということだ。

…これは技のモーションに準じており、左手・左足ならばLP+LK、右手・右足ならばRP+RKとなっている。

中には双掌破など、両手で攻撃する技もあるが、こういった技もどちらかに設定されている。考えても仕方ないので覚えてしまおう（表参照）。

また、返し技返しが不可能な技もいくつかある。具体的には、

●破砕蹴、あびせ蹴り系の自ら倒れ込む技

●吉光の剣撃全般

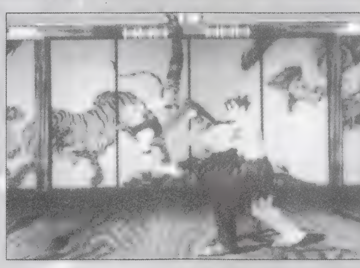
などがそうだ。これらの属性の技はコマンドを入力しても無駄に終わるので注意。

返し技返しはすぐに効果が現れるわけではないので意識してやらないとなかなか難しい。だが例えば、仁の螺旋幻魔脚やレイの巻暫連脚などの多段技をわざとらしく出したり、あるいは特定の連携をしつこく使って返し技を誘ってみる、というのも一つの手だ。

初めから返し技返しを入れる技は少な目にしておき、あとは相手の出方を見て入力ポイントを絞っていくようにするといいだろう。

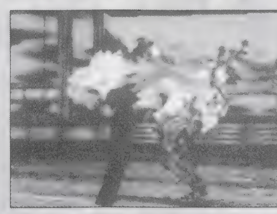
絶対に必要なテクニックではないが、覚えれば助かることはきっとあるはず。君も今日からレッツ、チキン！


左右両押し技は実際のモーションに準じたコマンドになる。


破砕蹴系の技は返し技返し不可能。


吉光の剣撃も返し投げ抜けができない。


螺旋幻魔脚でそりゃ～。バレバレだね。


…と思わせておいて返し技返し。計画的犯行。

●左右両押し技の返し技返しコマンド

(真)鬼神滅裂	右	跳ね起き	右	跳弓脚(シャオユウ)	右
紫雲二段蹴り	左、左	龍牙	右	挑発2	右
アルティメットタックル	左	ブラックボム	右	弓歩盤肘	右(×仁)
鉞打ち	左	ナックルボム	左	ボディブロー	左
万聖龍王拳	⇗RP+RK(対仁・ポール)	ターンラリアット	右	ヒールエクスプロージョン	左
万聖龍王拳	右(対ニーナ)	双掌破	右(×仁)	キリングホーク	右
サマーソルトNG	右	ハンティングスワン	右(×仁)	カベイリンニャ	右
ドラゴンファング	万聖龍王拳と同じ	螺旋双破	右	スイ・シジュ	右
オーバーヘッドキック	右	草薙砲	右	フマーサ	左
クイックサマー	右	前壁	左	ビリバ	左
ダブルドラゴン	右	擺歩砕壁	右	コンビナソ・ウーニャ	右(×仁)
転身(レイ裏拳)	右	双壁掌	右、右(×仁)	ファイスカ	左、右
跳弓脚(レイ)	左	天翔十字鳳	右		

レイ ウーロン対戦攻略

起き攻めを極めろ!

起き攻めでも重要な役割を果たす龍声中段脚。しっかり使い方を覚えて相手の起き上がりを華麗に攻めよう。

担当：KMT

いままでの攻略では主に狼牙からの連携などを中心に話を進めてきたわけだが、今回は起き攻めという部分に焦点を合わせて攻略をしていこうと思う。

浮かせ技～龍声中段脚後の起き攻め

レイのメインとなるこの空中コンボ、これをいれたあとは次の3つの行動のうちどれかをとってから相手の起き上がりを攻めにいこう。

①鶴の構えに移行する

まず、龍声中段脚後に相手が受け身をとらなかった場合は、一歩近づいて鶴爪（鶴の構え中にRK）を出すといい。追い打ちとしてヒットさせることができるぞ。

相手が受け身をとった場合は、相手に歩いて近づき、相手の起きあがるところに鶴突（鶴の構え中にLP）を重ねておく。

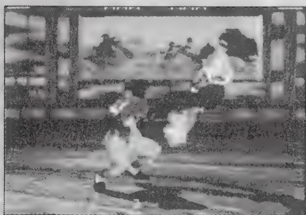
この鶴突はヒットしてもガードされてもOKで、ガードされた場合は相手に対してレイは背中を向けるので、背身下掃打をだすといいだろう。

このとき、相手が下段ガードもしくは下段さばき以外の行動をとれば、背身下掃打（背中を向け⇩または⬇LP）がヒットするので、ヒットしたら背身下掃打を3、4発当ててからLKにつなぐといい。

LKを当てたあと相手は再びダウンするので、再び起き攻めにいく。このときはこのあと説明する②と③と同じ行動をとって相手の起き上がりを攻めにいこう。

なお、背中を向けたあといつも背身下掃打を出していると相手にしっかりと対応されてしまうので、たまには背身崩墜（背中を向けてRP）も使うようにしよう。


鶴突をガードさせたら、


背身下掃打と背身崩墜で二択をかける。

②龍声中段脚を出す

これはダウンした相手に龍声中段脚で近づいていき、相手の目の前で構えに移行して攻めるのが狙いだ。このときとる構えは距離的に龍か豹のどちらかになるのだが、構えるときは左に移動（1P側ならレバー下、2P側ならレバー上）して構えに移行するといい。これは相手に起き蹴りを出されたとき、タイミングさえよければ起き蹴りをかわすことができるからだ。

龍の構えをとったときは、主に龍砲（龍の構え中にRP）と瓶酔（龍の構え中にLP）を使い分けて攻めていくのだが、相手が受け身をとって素早く起き上がっていた場合は龍砲の代わりに龍牙（龍の構え中にRP＋LP）や龍牙連撃（龍の構えからの狼牙）を使っていこう。

なお、瓶酔が決まったときは酒なんか飲まず、燕尾落（⇦または⇦RP）で追い打ちしよう。燕尾落後は、ほぼ確定で仰身後掃燕舞の1段目も当てることができるぞ。

次に豹の構えをとるときなのだが、このときはちょっと注意が必要で空中コンボ後の間合いによっては龍声中段脚の3発目を出した時点でダウンしてる相手を通過してしまうことがある。このようなときは、3発目のパンチにディレイをかけて出し、相手の起き蹴りを誘うといい。うまくいけば相手に3発目のパンチを当てつつ豹の構えに移行することができる。

豹の構えをとったら豹手（豹の構え中にRP）と豹双爪（豹の構え中にLP、RP）で相手の起き上がりを攻める。豹双爪は確実に当たる状況（相手が後転したときなど）以外では1段止めで使うようにしよう。豹双爪を1段で止めた場合は硬直時間が短いので、ガードされても反撃を受けないし、ヒットした場合もスムーズに起き攻めを展開することができる。


空中コンボ後ダウンした相手に対して龍声で近づき、


ダウンしている相手の近くまで移動したら構えに移行して起き上がりを攻める。

龍にしろ豹にしろ構えに移行するときは、毎回最速のタイミングで構えに移行せず、遅めのタイミングで構えに移行したりしてうまく相手の起き蹴りを誘おう。また、龍声中段脚2発目のあと、あえて構えに移行せず、下段さばき（⇦または⇦LP＋LK or RP＋RK）を出してみてもいい。起き上がりに下段キックを多用してくる相手には結構有効だ。

③ステップインで相手に近づく

まず相手が受け身をとらなかった場合だが、このときは相手の起き上がりに旋風連脚（LK RK）や後掃燕舞1段目、龍声中段脚を重ねにいくといいだろう。

旋風連脚はガードさせたあとの二択が狙いだが、相手の起き上がり下段キックや牽制キックをつぶすこともできる。ただし、起き上がり中段キックにはあっさり返されてしまうことが多いので、うまくタイミングをあわせて重ねるようにしよう。

後掃燕舞1段目は早めに出せば追い打ちとして使うことができるし、相手の起き上がりにうまくあわせればもう一度転ばせることができるぞ。

龍声中段脚は、牽制キック以外の起き上がり攻撃をつぶすことができ、相手が後転してくれれば相手を浮かすことができる。浮かしたときはそのまま最後まで龍声中段脚をいれてしまおう。

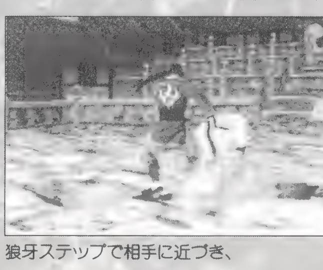
なお、これらの起き攻めはレイが近づくことによって行動を起こしてくる相手に対して有効な攻め方で、レイが近づいても寝っぱなしの相手にこれらの行動をとってもあまりいい成果を挙げられない。

そういった相手には近づいてから転身崩墜（RP＋LP RP）や虚環脚（LK LK）などの2段技を重ねてみるといい。相手が1段目をスカったのを見てから起き蹴りを出そうとすれば、見事に2段目の攻撃がヒットするぞ。

このほかにも寝っぱなしの相手に対し、ジャンプして相手を跳び越してみるのもいいだろう。跳び越された相手は、たいていの場合驚いてなにかしら行動を起こそうとするので、そこを狙って背身下掃打を出すのだ。奇襲とはいえ結構有効な戦法だ。

次に相手が受け身をとった場合だが、このときは狼牙ステップで相手に近づき後掃燕舞1段目か投げ（倒落肘）を狙おう。

狼牙ステップというのは、龍声や狼牙などを出すときのレバー前入れ後ニュートラルに戻すという操作によって出るステップで、このステップの最中ならいつでも龍声や狼牙を出すことができる。そのため、このステップを見た相手は龍声や狼牙を警戒して立ちガードしがちになるので、このステップからの後掃燕舞や投げが非常に有効となるわけだ。相手が狼牙ステップか


狼牙ステップで相手に近づき、


後掃燕舞を出すと非常に効果的だ。

らの後掃燕舞や投げを警戒するようになってきたら、ライジングトーキックなどを混ぜていくようにすればさらに効果的だ。

なお、ここで説明した②、③の起き攻めは、空中コンボとして龍声中段脚を決めたあと以外でも、相手をダウンさせたあとの基本的な攻め方となるのでしっかりマスターしよう。

浮かせ技 〜龍声3発目〜 豹の構え後の起き攻め

まず豹の構えをとるときは必ず左に移動して構えをとるようにする。これは寝っぱなしの相手に豹手が当たるようにするためで、このとき右に移動して構えをとってしまうと寝てる相手に豹手を当てることはできない。

左に移動して豹の構えをとったあと、相手が受け身をとっていなかったら近づいて豹手を出そう。先ほど説明したようにこの豹手は寝ている相手にも当てることができるうえ、豹手を出すときに相手が起き蹴りを出そうとしていれば相手を浮かすこともできる。



左に移動して豹の構えをとっていれば、寝ている相手にも豹手を当てることができる。

相手が受け身をとった場合は、豹手と豹双爪の1段目で二択をかけよう。

後掃燕舞 1段目ヒット後の起き攻め

後掃燕舞の1段目がヒットしたあとは、巻暫連脚を入れるのが一番いいのだが、蛇の構えに移行した場合は、ダメージ重視なら蛇尾→蛇武のコンボを、起き攻め重視なら蛇突連撃をいれるといい。

巻暫連脚を入れた場合は、巻暫連脚後に受け身をとるような相手にはうつ伏せからの後掃燕舞を出そう。うまく受け身中の相手に当てることができれば2段目もちゃんとヒットするぞ。ただし、後掃燕舞を出すのが遅いとガードされる可能性があるので注意しよう。



巻暫連脚をいれたあとこのような状態になるので、



相手が受け身をとったらうつ伏せからの後掃燕舞を出そう。

巻暫連脚後に受け身をとらない相手には、確実に伏身掃腿で追い打ちするのもいいが、前転して相手に接近するのも有効だ。前転後は主に起きあがり中段キックと前転後の投げで2択をかけるといいぞ。

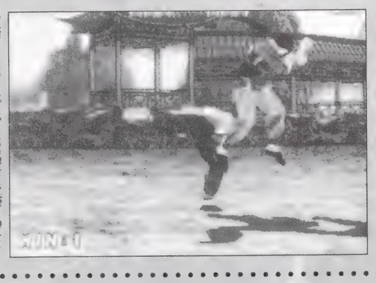
後掃燕舞1段目ヒット後に蛇の構えをとり蛇突連撃を入れる場合は、2発目で龍の構えに移行させたり、3発目をスカったあと（たまに3発目も当たることもある）豹の構えに移行して起き上がりを攻めよう。

また、1発目を当て龍の構えをとったあと、わざと龍砲を空振りして虎の構えに移行し、龍砲の空振りに誘われて起き蹴りを出してきた相手に西虎爪（虎の構え中LP）を重ねてみるのも面白い。

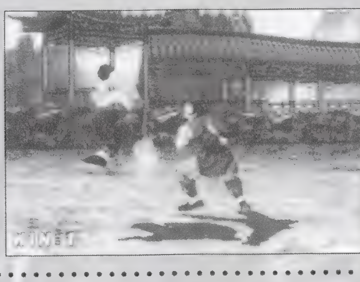
投げたあとの起き攻め

レイには全部で8種類の投げ技があるのだが、ここでは使用頻度の高い衿締め（接近してRP＋RK）と倒落肘（接近して◇RP＋LP）後の起き攻めについて説明しておこう。

まず右ボタン同時押しの通常投げ衿締めだが、この投げのあとは旋風連脚、もしくは龍声中段脚を重ねにいくのがいい。龍声中段脚を重ねる場合は、1、2発目にディレイをかけて相手の起き上がり攻撃をうまく誘おう。なかなか起きない相手には龍声1発目後に蛇の構えをとって起き上がりを攻めるといいぞ。



投げたあとすぐに起き上がって相手を飛び越し、



相手の起き上がるところに背身下掃打を出す。

次にコマンド投げの倒落肘。この投げのあとは伏寝滑が出せるので、伏寝滑（相手頭側でうつ伏せからRK LK）で追い打ちしてもいい。しかし、ここで伏寝滑を出さず、すぐに起き上がって相手を跳び越すのも有効な戦法だ。うまく相手を跳び越えることができたら、とりあえず背身下掃打を出しておくといいだろう。相手の状態にもよるが、相手が起き上がろうとしている最中なら確実にヒットさせることができるぞ。

以上で起き攻めの説明は終わるが、レイは起き攻めを覚えるとかなり強くなるので、しっかりと起き攻めをマスターしよう。特に今回紹介したダウンしている相手に龍声で近づき、龍や豹の構えに移行して攻める戦法はかなり使えると思うので、ぜひとも試してみて欲しい。

イケてる花朗

STEP MASTER（初、中級編）

前回、技によった構えの変更をすべてチェック。今回はそれらを組み合わせた攻撃連携をチェックだ！

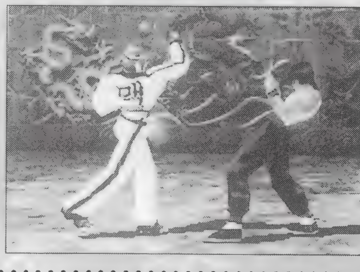
担当：キャサ夫

前回の紹介で足位置をすべて把握してもらいたかった理由…それは、今回から紹介していく攻撃連携に基づくものとなるからだ。つまり、足位置の関係を知らずして、ファランを使いこなすには、ちょっと無理が生じるからだ。

ファランの攻撃は単発系のものが多いと思われてるのが一般的だ。が、それはファラン最大の武器を使いこなしていないだけ。アーケードでは、中間間合いを保ち、エアファング、または露骨なカウンター狙いのファイアークラッカーを多用している人が多い。しかし、今までの戦略を覆すかのような多種多彩な攻撃連携を今回から初級、中級、上級編と段階を踏んで説明していこう。

狙いは1つ！右中段蹴りカウンターだ!!

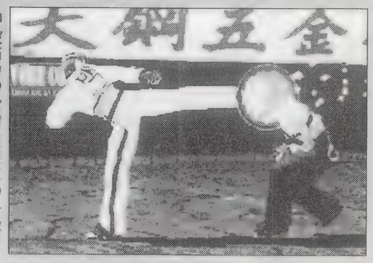
以前から、対戦攻略のほうでも説明してきたと思うが、対戦で勝つため相手に大ダメージを与えるには、鉄拳の場合、空中コンボが最有力候補となる。しかし、ファランはほとんどの浮かせ技が不確定要素を含む。つまり、カウンターヒットしないと浮かせることができず、反撃を考えると非常にリスクの高いものが多くなる。


右アッパーがヒットしても浮かせることができないなんて…。

だから地上戦で大ダメージを狙っていかなくてはいけなくなるのだ。

しかし、その問題も1つの技ですべて解消。地上においても空中コンボ並みにダメージを奪うことができる技が存在する。それが右掛け蹴りからの中段右蹴り（⇨RK RK）だ。これがカウンターヒットすると、相手はひるみ、そのまま崩れてダウンする。そこにガード不能のヒールエクスプロージョン（⇙LK＋RK）を決めれば、体力ゲージの半分をゲットできるワケ。

カウンターヒットという条件があるが、中段右蹴りはカウンターを狙いやすい右掛け蹴りから出すことができる。


中段右カウンター！この一瞬を追い求めて試合を挑む。

後々使い方を詳しく説明していくが、初心者はまずこれを狙って闘ってもらいたい。

キーポイントは右掛け蹴り!!

相手に大ダメージを与える右中段蹴りは、右掛け蹴りを出すことができれば、そこでチャンスが生まれる。

この「右掛け蹴り」、連携の主軸となる技である。一番の目的は、その後のディレイ右中段蹴りをカウンターで当てることになるが、そのほかにもライトジャブなどの派生により、強力な連携を作ることができる技になる。逆に言うと、ライトジャブへ派生することによって相手の攻撃を誘うことになり、よりカウンターを狙いやすくなるのだ。


右掛け蹴りからカウンターを狙うなら中段右蹴りを…しかし、


Fライトジャブへ派生すればより一層選択のは場が広がる。

今回、初、中級者にお薦めする連携はフローチャート内にある…。

●右掛け蹴り→フラミンゴライトジャブ→セットアップ→フラミンゴレフトジャブ→右掛け蹴り…

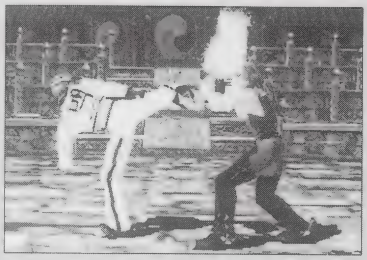
●レフトキックコンボまたはセットアップ～キックコンボ→右掛け蹴り→フラミンゴライトジャブ→セットアップ～キックコンボ→右掛け蹴り…

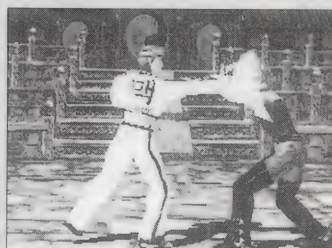
この攻撃連携をお薦めする。というか、必ずものにしてほしい！

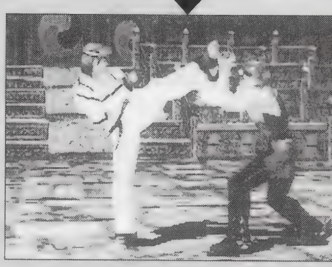
1つ目の蹴り、ジャブ、蹴り、ジャブ…という攻撃連携。ファランの基本となる技の組み合わせで、連携の基礎となるものだ。初、中級者は必ず覚えてほしい。

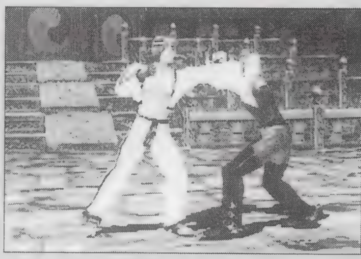
流れ的には10連コンボのようだが、コマンド入力はすべて目押し。右掛け蹴り後が一番重要なタイミングになるが、ちょっと待ってからライトジャブ、その後にセットアップをやる。セットアップからのレフトジャブは先行入力でもOKだ。で、再び右掛け蹴りを出して…と繰り返すのをまず練習してみよう。

攻撃判定を考えると、すべ


派生、または直接出すことができる右掛け蹴り。そこから…、

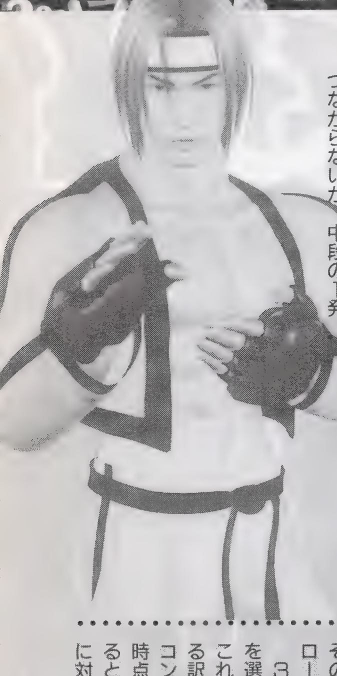

ちょっとタイミングを計ってライトジャブ。ここが難しい。


ここからは素早いコマンド入力でセットアップ。


先行入力気味でレフトジャブを入力で完成。右掛け蹴りを出せば初めに戻る。


右掛け後のライトジャブ。割り込もうとしてもカウンターヒットだ！


ジャブがヒットすれば、セットアップが確定。大ダメージゲット！



て上段になっているため、しゃがんでいれば簡単に回避されてしまうと思うかも知れないが、その点については大丈夫。この連携を受けた場合、ただしゃがんでいるだけなら問題ないが、攻撃で割り込もうとすると、鉄拳ならではの「下段攻撃に上段攻撃が勝つ（潰せる）」というシステムがあるため、右掛け蹴り後のジャブなどで下Pすら止めることができるのだ。もちろん、右掛け蹴りとジャブの間で割り込まれる心配もない。

この攻撃連携の利点は、割り込まれるポイントが少ないほか、基本的に連続技ではないが、ライトジャブで相手の割り込みを潰した場合のみ（カウンターヒット）、その後のセットアップが確実に連続ヒットするというのがある。

これがこの連携の強いところである。この連続ヒットだけで相手の体力ゲージ4分の1を奪うことができるものとなる。

2つ目の攻撃連携はセットアップ後、レフトジャブをキックコンボに変換させただけのもの。連携の性質なども1つめ同様となり、ライトジャブがヒットすればセットアップが確定になっている。

ただ、この連携の意味は、その後のレフトジャブ。これを相手がしゃがんでかわそうとしたときを考えた中段攻撃になる。セットアップからはつながらないが、中段の1発がヒットすれば2発目もヒットする。



セットアップ後、Kコンボにすればしゃがみに対抗。

これもまた3発目に右掛け蹴りに移行すれば、再度連携を組み立てることができるワケだ。

ということで、今回紹介した攻撃連携は絶対にマスターしてもらいたい。結構この連携だけで各キャラ対応ができ、相手がその割り込み方を知らない限り勝つことができるだろう。

次回は、さらなる攻撃連携、横移動の追加など上級者向けを紹介しよう。

LKコンボの使い分けで反撃回避

先ほど説明した連携のスタート地点には、必ず右掛け蹴りが頭にきていたハズだが、右掛け蹴りまでの過程となるレフトキックコンボの使い方でも、ちょっとした使い分けでパワーアップすることができる。

というのは、レフトキックコンボ自体の性質が挙がるのだが、この技から右掛け蹴りに移行する場合、3発目に出すか4発目に出すかの選択ができる。これが、まず1つ。

もう1つは、4発目に右掛け蹴りを出すと決断した場合、3発目の攻撃を中段にするか下段のローキックにするかの選択を取れるのだ。

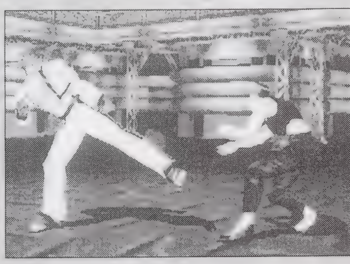
要は、一番割り込まれやすい部分になる右掛け蹴り。これをどこで出すかによって、相手のタイミングをずらすことに意味があるのだ。



割り込みポイントとなる右掛け蹴り。これをどこで出すかが問題だ。

ファラン側の有効な選択としては、3発目に右掛け蹴りを出すか、4発目に右掛け蹴りを出すかの選択肢が第一前提になる。4発目の場合は、その上で3発目の攻撃を下段ローを必ず出すようにする。

3発目の攻撃は中段と下段を選択することができるが、これは決して二択を迫っている訳ではない。レフトキックコンボの1発目をガードした時点で、しゃがみガードをすると、実はこれがまたすべてに対して自動ガードとなってしまうのだ。



レフトキックコンボの3発目は必ずローキックに。些細だが重要。

つまり、1発目の中段後、しゃがみガードをすれば2発目は強制ガード。そして3発目の中段も強制ガードになる。かといって3発目を下段に取り替えても、もともとしゃがみガードしているために、これまた強制ガードがかかってしまうことになる。

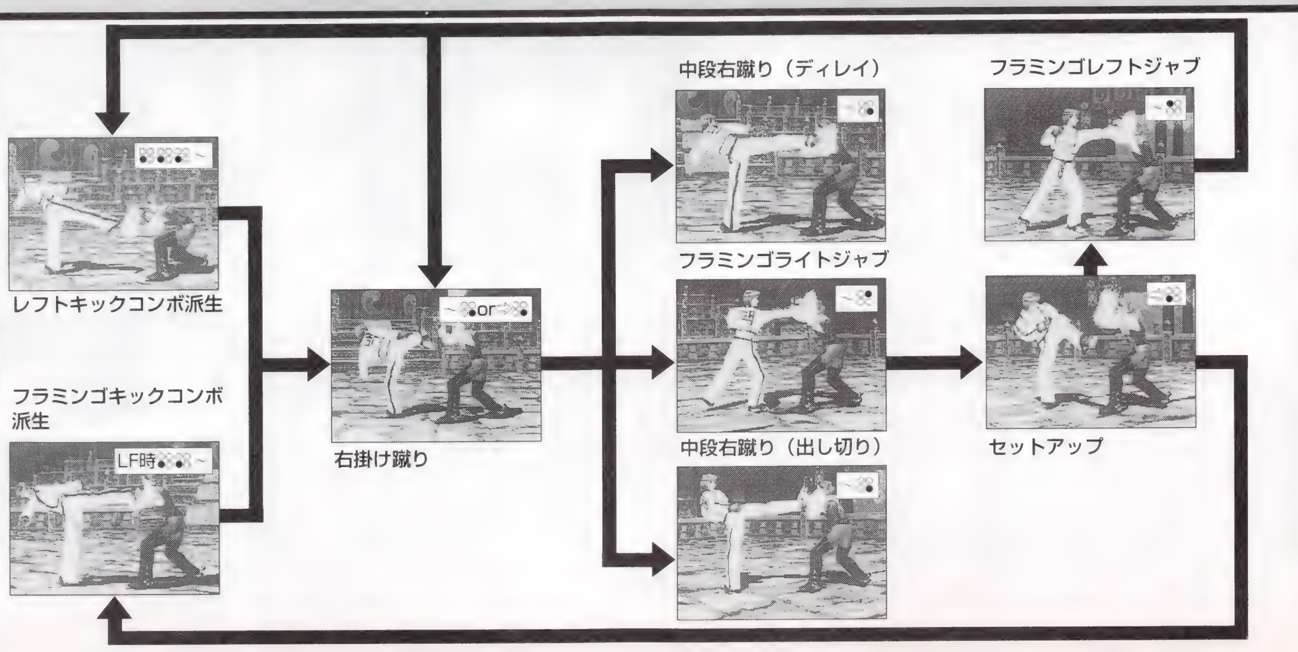
だから、ファラン側としては、4発目に右掛け蹴りを出す場合、どちらにしろガードされてしまうなら、下段を出したほうが万が一のことを考えても損はない。

レフトキックコンボについての説明は、まだまだ足りないが、これはファランクラッシュ側のほうで詳しく説明させてもらおう…。

あくまでもここで言いたいのは、レフトキックコンボを出すとき、決してワンパターンにならず、3発目、4発目に振って、相手の反撃タイミングをずらすことだ!

なお、念のため一応加えて説明しておくが、レフトフラミンゴ時のフラミンゴキックコンボ。ここから右掛け蹴りを出す場合は、必ず3発目と攻撃の段数が決まっているので注意しよう。

ステップマスター初級フローチャート



惑わされるな!

ファランクラッシュ

STOP THE FLAMINGO

連携に割り込むなら右掛け蹴りがポイント。あとは的確な返し技を確実にだ！

担当：キャサ夫



ファランクラッシュにもいろいろあるが、今回の「STEP MASTER（初、中級者編）」で紹介された攻撃連携がファランを相手にした場合、最も厳しい連携になるだろう。

もちろん、その攻撃連携を潰すのは安易なことではない。かといって、それをさばくことができてもファランに勝てるとも言えないハズ。

移動、攻撃スピードの速さ、加えて多種多彩な攻撃連携…。これらを今回からポイント別に分けて完全に対処できるよう説明していこう。

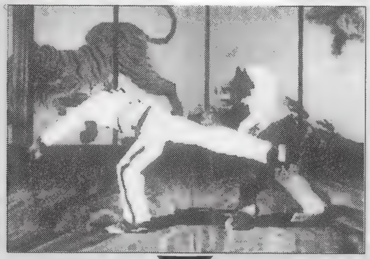
ファイアークラッカーを見たら絶対しゃがめ!!

ファランにてこずっている人を見ると、ほとんどがファイアークラッカー2発目をガードして振り出しに戻っている。1発目をガードしたとしてもだ…。ニーナと勘違いしているのだろうか？

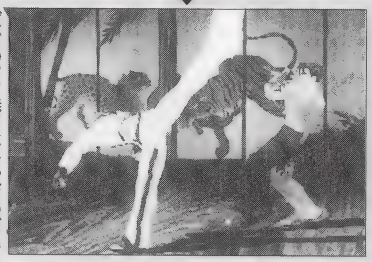
ニーナのディバインキャノンコンボも同じような連携で、攻撃判定は下段から中段へ流れる。しかし、ファイアークラッカーは下段から"上段"へと流れるのだ。つまり、カウンターヒットでないとつながることのないファイアークラッカーは、1発目をくらったとしても2発目でしゃがめばかわすことができ、そこにアッパーなどを決めて浮かせることができるワケだ。

これを忘れてもらってはほしくない！

ちなみに、カウンターヒットしないと読んだとき、ファイアークラッカーを1発止めで出してくる場合があるが、これをもしガードできた場合、このときもスキだらけ…アッパー、またはトーキックなどで反撃するといいだろう。



ファイアークラッカーが来たぞ！



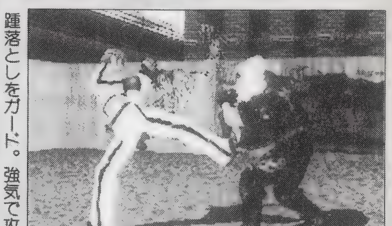
だから、2発目はしゃがめばいいんだって!!（怒）

踵落としには何がいい？

トーキックからの流れで2回の攻撃判定が存在する踵落とし。右構えに移行され、そこからのスピンキックやプラズマブレード、はたまたセットアップといった、右構えの攻撃が怖い。

ガードできた場合は、ファラン側が完全に不利となり、2択を迫ることが可能なので、強気で攻めるといいだろう。

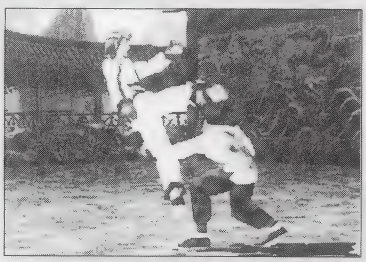
では、踵落としをくらってしまった場合、このときは何をすればいいのか？この問題に関しては…完全な2択攻めを迫られる、が答え。



踵落としをガード。強気で攻めろ！ワンツーお薦め。

理由は、踵落としをくらってしまうとキャラがしゃがみ状態になってしまい、最速で出せる技が下P以外にないからである。このときにファランが取る選択は3つ。

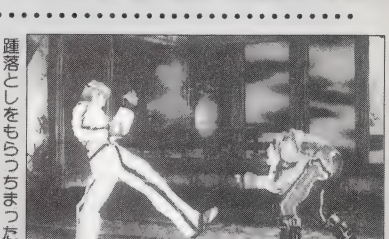
1つは、スピンキック。こちらの反撃を読んだ対応で、下Pに対し非常に強く、下Pを掻い潜りつつ攻撃をくらってしまう。



自信満々の下Pもあえなく撃沈。踵落とし後は気をつけろ。

2つ目はプラズマブレードだ。しゃがみを予想した攻撃になり、くらうと半分を持っていかれる。この選択は下Pで回避が可能。

、3つ目は、セットアップ。ガード、下Pを潰されるほか、ガードもしくはステップアウトをしたとしてもセットアップ～キックコンボへ派生され、結局攻め立てられる。これに関しては成す術なしって感じだ。



踵落としをもらっちまった！とりあえず下Pか…。



おいおい、上段のセットアップで潰されるやんけ！

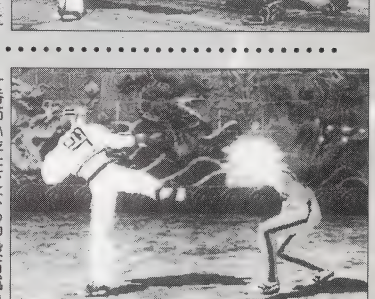
結論。踵落としガード後は立ちPを出せば、何でも潰せる。その代わりにくらった場合、このときはファラン側としてもセットアップを取れば当て身以外なんの恐れもないため絶対に出してくる。ゆえにガードするしかないだろう。

右掛け蹴りの存在が一番嫌！

対戦しているときのファランの心中…それは「いつ右掛け蹴りになろうかな…」である。その理由は説明しなくても分かると思うが、最大の武器となる攻撃連携を組むことができる、言い方を変えると「二択を迫れる」からになる。

右掛け蹴りをガードした時点で発生する二択。カウンターを取られるか、連携に流れるか…。これが右掛け蹴りからのファランが取る選択肢だ。

相手をする側として勝ちたいのなら、やはり右掛け蹴りに移行されるまでにそれを潰したい。ということで、右掛け蹴りまでの過程となる連携の潰し方を説明しよう。



一番怖い存在になる中段右蹴りカウンターヒット。これで半分だもんな…。

●レフトキックコンボ

まずはレフトキックコンボだ。受ける側としては、3発目に右掛け蹴りがくるか、4発目なのか分からず、最も手を出したくない連携になっていると思う。

しかし、レフトキックコンボにも欠点がある。要は上段攻撃になる右掛け蹴りのところで、しゃがんでいれば簡単に返すことができるのだ。が、中段技が混ざっている攻撃の中、しゃがむという行動自体そう簡単にできるものではない。

しかし、ここがレフトキックコンボ唯一の欠点になるのだ。

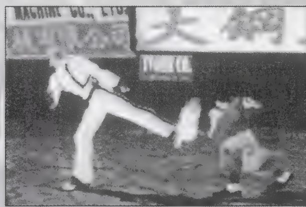
技判定は上段→中段→中段or下段→上段となっている。

で、1発目の上段をガードした時点でしゃがみガードを取る。すると、2発目の中段が強制ガードになり、3発目に下段ではなく、中段がきたとしてもこれもまた強制ガードになってしまうのだ。これで、4発目の上段技、右掛け蹴りをしゃがんでかわすことができるようになり、反撃するチャンスが生まれるってワケ。

このやり方を取っていれば、たとえ3発目に右掛け蹴りがきても大丈夫。本来の浮かせるコンボがきて



レフトキックコンボ初段。このモーションが見えたら、まずしゃがめ!



そうしたら、2発目もガードができ、下段もこの通りだ。



で、右掛け蹴りがきたら落ち着いてそのままPで動きを止めろ。

も、それは上段なので安心だ。

あとは、しゃがんでかわしたのだから技で割り込めば二択は回避できる。が、ここで注意点がある。

右掛け蹴りをしゃがんでかわしたからといっても、そんなにスキがあるワケでもない。本当ならば、しゃがみ状態から右アッパーで空中コンボを狙いたい。しかし、ファランが右掛け蹴りからカウンターを狙って、遅めに中段右蹴りを出してくれれば問題ないが、中段右蹴りを出し切りでやってくると、一応アッパーで割り込むことは可能だが、中段右蹴りをカウンターでくらってしまうのがほとんどだ。出し切りの中段右蹴りは、カウンターでヒットしてもひるむことはないが、わりとダメージをもらうと同時にダウンを奪われる。

だから、ここは無理せずにそのスピードに慣れるまでは、安定して下Pで止めておいたほうがいいだろう。

●セットアップ〜フラミンゴキックコンボ

性質のほとんどがレフトキックコンボ同等。ただ、下段派生がなくなっただけと捉えてもらって構わない。

結局は上段のセットアップから2発の中段がきて、右掛け蹴りが出される。これはセットアップガードにしゃがみガードを取っても、セットアップ、フラミンゴキックコンボともに単体の技と認識されているため、2発目の中段は強制ガードにならない。だが、2発目の攻撃をくらっても3発目はガード可能で、2発目をガードさえすれば、3発目でしゃがみガードで強制ガードになる。

つまり、そこからはレフトキックコンボ同様、右掛け蹴りが繰り出されるので、割り込み方も同じということ。

レフトキックコンボに比べれば、絶対に3発目で右掛け蹴りが出てくるので、割り込みやすいものとなる。

説明したキックコンボからの右掛け蹴り。一番重要なのは、この連携がきたらしゃがむこと。で、右掛け蹴りをかわしたら、無理せず落ち着いて下Pで反撃。これがセオリーとなる。

欲をいうと、アッパーで…となるが、一応無理ではない。しかし、いきなりやるのは薦めない。まずは、スピードに慣れるまで、下P…。慣れたらトーキック…。完璧になったらアッパーといった段階を踏むようにしよう。

なお、当て身を持ったキャラクター、ニーナ、ポールなどは右掛け蹴りまでの過程をガードできれば、絶対に右掛け蹴りを取ることができる。当て身返し入力をしているファランもいるが、やって損はない。キングなんかは、当て身返しがないので、かなり有利といえるだろう。



セットアップ後にしゃがむと1発くらうが、動揺するなよ!

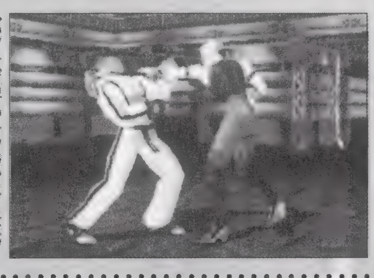
STEP MASTER (初、中級)が返せない!

今回のファラン対戦攻略で紹介されている右掛け蹴り→ジャブ→セットアップ→ジャブ…これを一度ガードしてしまうと返すことができない、という人はかなりいると思う。

それもそのはず、この連携をガードしてしまうと立ちPで割り込めるところは1カ所のみ。しかも、さらに条件付きときたもんだ。

そのポイントはライトジャブからのセットアップ…ここで割り込むには条件が必要になる。というのは、シャオ、キング、ファラン、ゴルド以外で、具体的にいうとパンチの速度が8フレームのキャラでないと割り込むことができない(前々号参照のこと)。

右掛け蹴りさえしゃがむこ

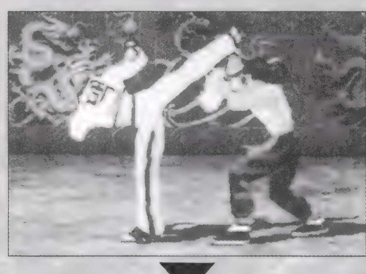


パンチが早いキャラ。それはファランの苦手なところ。

とができれば、難なく下Pで止められるが、右掛け蹴りをガードしてしまうと最悪。

この場面こそ落ち着きが必要だ。ガード後、焦ってすぐに下Pを出すとジャブで潰され、そのままセットアップまでつながり、ゲージ4分の1を奪取される。ここは自分のキャラにもよるが、右掛け蹴りをガードした場合はとりあえずしゃがみ、次の攻撃を見てから下Pを出すようにしよう。

一番怖い中段右蹴りも素当たりなら大したこともないし、慣れるまでは我慢がいるぞ。



右掛け蹴りをガードできた。よし反撃だ!



右掛け蹴り後は、ひとまずガードして様子を見るのも吉。



しかも、セットアップが確定で4分の1も持ってかれるぞ!



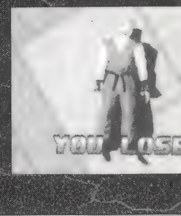
って、すぐ出すと潰されるって。

不死鳥封殺講座 〜基礎編〜

細かい部分をしっかりと ポールクラッシュ

接近されるとかなり厳しいポール。攻めと守りの切り替えを素早く。

担当：C·LAN



強烈な打撃技でワンダメージが非常に痛いポール。だからといってガードを堅くしていれば、落葉が足下を鋭くえぐる。避け性能抜群の富嶽あり、崩拳ステップからの二択あり、中段を潜る裏疾風あり、返し技まで持っている始末。

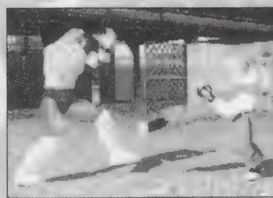
こりゃ勝てんー詰み、決まりー…とあきらめるその前に、ポール対策を強化して、再戦に臨もうではないか。

懐に入れないために

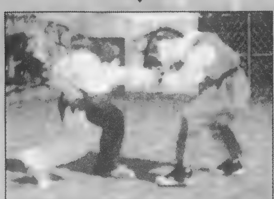
ポールがその真価を発揮するのは近距離戦。いくら2択が強力でも、まず接近する必要がある。

落葉などポールの近距離での選択肢をほぼ無効化する手段がある。非常に単純だが、それはバックステップ。ポールのターンに移ったら、いったん間合いを離して仕切り直しを図ろう。LPをくらった後の2択だけはこの方法で回避できないが、それ以外ならヒット、ガードを問わず落葉やアッパーを確実にかわすことができる。しかしこれで防げるのはあくまで単純なその場での2択。ポールが崩拳ステップや前ダッシュしてきた場合は危険な状況が続く。ゆえに多用は控え、選択肢の1つと捉えよう。

もし崩拳ステップでのホバーや前ダッシュを多用するようなら、何でもいいから早い技を出そう。見ているとキツイ崩拳ステップからの二択も、来ることが分かっていれば恐るるに足らず、だ。


二択（落葉、右飛天）がくると読んだら後ろステップ。


ホバーから攻めてくるようなら…。


何でもいいから技を出せば潰せる。もちろん読みは必要。

確実に割り込めるポイントを見逃すな

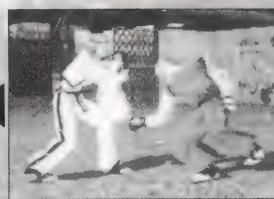
ポールの使ってくる技は、基本的に単発技。途中で割り込むような連携技の類は少ない。しかし少ないながらも割り込むことのできる技がいくつかある。

●瓦割り

まず瓦割りからの連携。これは瓦割りをガードした後に、すぐLPや下LPを出せば、崩拳、落葉のどちらに派生しても止めることができる。瓦割りをくらったときも同様である。

このうち信頼が置けるのは下LP。くらったときはしゃがみ状態なのでLPは出ないし、「瓦割り→返し技」というポールの選択肢も潰せるからだ。これが負けるのは唯一「瓦割り→富嶽」という連携のみ。

素直に下ガードして、崩拳ならば上段に切り換える、という方法でもいいが、ポールが必ずしも連携させるとは限らないので、余裕があればきちんと止めるようにしたい。

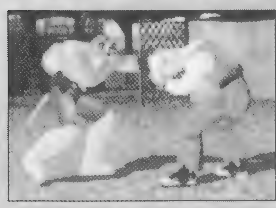

瓦割りがガード（もしくはノーマルヒット）の後は…。


すぐに下LPを出せば富嶽以外のポールの行動を潰せる。

●三宝龍

三宝龍は上、中、下段の3種に派生するが、2〜3発目の間に、どれが来ても下LPで止めることができる（仁、ファラン、キング、エディ以外ならLPでも可能）。下段を捨てて立ちガード、というのが一応の安定行動だが、ピタッと下LPで止めれば流れを変えることができる。なお三宝龍や双飛天脚自体を読んだならば横移動でかわしたほうがよい。


三宝龍二段目をガード。こんなときも…。


やはり下LPでどれがきても止められる。二段でやめても反撃技に。

反撃はしっかりと

ポールは二択がきついとはいえ、きっちりガードできればポールの攻めはそこでストップ。しのいだ後はしっかり反撃を忘れないようにしよう。

技別に反撃技を見ていこう。

●落葉

アッパーや小ジャンプRKなどでキッチリ浮かせよう。ワンパンなどで刻んでいては、勝てる試合も勝てなくなるぞ。特にリターンが大きいキャラ（ロウのハイキックサマーなど）は絶対に見逃さないようにしよう。

●崩拳

反撃技はRKなど、基本的に非ダウン技が多いが、そんな中でキングの893・Kは貴重な存在。瓦割り崩拳、葉桜崩拳も反撃できる。

●富嶽

富嶽もガードできれば余裕を持って返せる。やはり基本は右アッパーなどの浮かせ技。

ガード硬化は多少長め。

●ひるみ技全般

これは反撃というのとは少し違うが、ひるむ技をガードした後の状況はこちらが有利なものが少なからずある。萎縮してしまいがちだが、手を出したほうがいい場合も多い。

●くずし・ひるみ誘発技とガード後の状況

	ガード後の優劣（こちらが）	ガード後の状態
あびせ蹴り	2フレーム有利	立ち
三宝龍上段	五分	しゃがみ
飄　疾	9フレーム有利	立ち
鉞打ち	3フレーム不利	しゃがみ

単発技の多いポール戦は、抜本的なクラッシュ法というのは難しいが、自動で横移動する特殊動作などを持ったシャオユウやファランなら、横移動からその動作をすることでポールのほとんどの攻撃をかわすことができる。

●固有技反撃表（7/15号より）

	崩拳 ⇩⇦⇨[illegible]	落葉 ⇩[illegible]	双飛天脚 ⇦[illegible]
風間　仁	踵切り	1フレ風神拳	踵切り
エディ ゴルド	コトヴェラダ	ビリバ	ベンリン
ファラン	なし	右掛け蹴り 右半月蹴り、投げ	右半月蹴り
リン シャオユウ	括面脚	架推掌、括面脚 双璧掌	[illegible]（ワンツー） 雀連砲、[illegible]
ポール フェニックス	⇨[illegible] ⇨[illegible]	右飛天脚、（投げ）	[illegible]（ワンツー） 左アッパー、[illegible]
フォレスト ロウ	なし	ハイキックレフトサマー ➡[illegible]	ドラゴンナックルコンボ（レバーなし）
キング	⇨[illegible]	ライトストレートアッパー×2→ミドル	ライトストレートアッパー
吉光	[illegible] ⇦[illegible]	投げ、[illegible]、⇦[illegible]	[illegible]、吹雪
ニーナ ウィリアムス	⇦[illegible]、⇨[illegible]、C&R	投げ、C&R、⇦[illegible]	[illegible]（ワンツーパンチ）、[illegible]
レイ ウーロン	[illegible]	⇦[illegible]、⇦[illegible]	[illegible]

ドリーム Toco（トコ）

あら!! こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 大募集!!

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

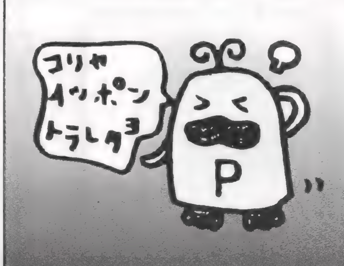
ストリートファイターⅢ	68,000
ウォーザード	48,000
ストリートファイターEX plus	140,000
ストリートファイターEX	125,000
X-MENVSストリートファイター	95,000
ストZERO2アルファ	48,000
D&Dタワーオブドゥーム	45,000
パワードギア	43,000
X-MEN	33,000
ワンダー3	30,000
キャプテンコマンドー	15,000
ファイナルファイト	15,000

タイトー

アルカノイドリターンズ（P付）	73,000
パズルボブル3	83,000
ダライアス外伝	61,000
エレベーターアクションリターンズ	61,000
あっかんべぇだぁ～	60,000
逆鱗弾	61,000
究極タイガーⅡ	60,000
カイザーナックル	59,000
クイズシアター	59,000
ハットトリックヒーロー'95	59,000
パズルボブル2	59,000
パズルボブル2X	61,000

FAXでリストが取りだせます

①06－488－4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）



セガ

ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	7,000
ずんずん教の野望	6,000
テトリス	4,000
ダークエッジ	12,000
バーニングライバル	12,000
スパイダーマン	18,000
Jリーグ1994	5,000
ドラゴンボールZ V.R.V.S	6,000
バーチャファイター（PCBのみ）	3,000
バーチャファイター2（PCBのみ）	35,000
バーチャファイター2．1（PCBのみ）	40,000

ナムコ

モトス	35,000
スカイキッド	32,000
リブルラブル	28,000
パラデューク	18,000
マッピー	15,000
ディグダグ	10,000
ギャプラス	10,000
ギャラガ	6,000
コズモギャングザパズル	3,000
コズモギャングザビデオ	8,000
ゼビウス3D/G	32,000
ダンシングアイ	82,000

その他

スーパー上海	5,000
中國龍	4,000
美少女戦士セーラームーン	32,000
ギャルズパニック4遊	35,000
さるかにハムぞう（P無）	40,000
グラディウスⅢ	25,000
テキパキ	5,000
フーピー	4,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
マジカルドロップ	3,000
マジカルドロップPLUS1	5,000
テトリスプラス	30,000
ゲーム天国	27,000
P-47ACES	27,000
熱答クイズチャンピオン	1,000
クイズ365	1,000
クイズTV合衆国	1,000
クイズチャンネルクエスチョン	1,000
アクロバットミッション	5,000
ソニックウイングス	6,000
怒（P無）	7,000
究極戦隊ダダンダーン	28,000
ブルーホーク	10,000
MV-2	23,000
MV-4	25,000

各種ロム・サブ

ばくばくアニマル	500
ぷよぷよSUN	15,000
エジホン探偵事務所	1,000
コラムス'97	10,000
ゴールデンアックスデュエル	1,000
バーチャファイターキッズ	1,000
バーチャファイターリミックス	1,000
ファイナルアーチ	1,000
あっかんべぇだぁー	2,000
アルカノイドリターンズ（P付）	15,000
エレベーターアクションリターンズ	3,000
カイザーナックル	1,000
クイズシアター	1,000
ダライアス外伝	3,000
ハットトリックヒーロー'95	1,000
クレオパトラフォーチュン	3,000
パズルボブル2	1,000
パズルボブル2X	3,000
逆鱗弾	3,000
究極タイガーⅡ	2,000
森口博子のクイズでヒュー！ヒュー！	1,000
ゲーム天国	2,000
テトリスプラス	5,000
P-47 ACES	2,000
流星雀士キララスター	4,000

麻雀

お雀子クラブ	1,000
お雀子館2番館	2,000
バニラシンドローム	10,000
競馬王	2,000
アイドル麻雀放送局	1,000
クイズ麻雀早くやってよ	1,500
ミラージュ妖獣麻雀伝	3,000
個人教授	1,500
熱血グランプリギャル	1,500
ちゃんねるズームイン	2,000
キャンパスハンティング	1,000
コミック劇場	2,000

MVSカセット

まる子デラックスクイズ	5,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
クイズ迷探偵ネオ&ジオ	3,000
パルスター	4,000
風雲黙示録	4,000
キングオブモンスターズ	1,000
キングオブモンスターズ2	1,000
ニンジャマスターズ	10,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	2,000
サムライスピリッツ天草降臨	12,000
リアルバウト餓狼伝説	4,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	23,000

●受付時間　平日11：00～20：30
　　　　　　土　13：00～20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**

（当店は通販専門店です）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。（月始・中旬頃です）

Interview

今回は設定資料集のかわりに、鉄拳開発者インタビューを敢行。キャラクターを創った人たちの熱い想いを感じてくれ！

Eddy GORDO エディ・ゴルド



■キャプチャーで一苦労、モーションの再現で一苦労、ゲームシステムでも一苦労、当初女キャラ予定は男に変わる、とにかく時間がない。こんな状況で彼は生まれました。とにかく沢山の実験項目、そして要素を盛り込もうとがんばりましたが、それにしても時間がない。でも初心者でも楽しめるキャラというコンセプトが成功したのは嬉しいですね。

花郎 Hwoarang

■キャプチャーアクターが世界チャンプの「黄秀一」選手だけにとにかく気を使いました。テコンドーの再現度はおそらく世界一なので集中して見てほしいです。ゲームシステム担当者もファランで頭混乱状態でしたが面白いキャラになったと思います。担当デザイナーの思いがこもったコスチュームですが、１Ｐカラーの「白」の表現に苦悩の日々、演舞の再現ではプログラマーが約一名瀕死に。



風間 仁 Jin Kazama



■主人公ということで、スタッフ全員イメージが統一できなくて、プロジェクト立ち上げ当初から大変。デザイン案のラフ画が一番多く描かれたのも彼だと思います。ゲーム的には、立ち上げから締め切り間際まで毎日変化するというキャラクターで、一番時間を浪費しています。開発内でも賛否両論まっぷたつでしたが、世の平均では使用率１位、勝率５～８位ということで、主人公らしく仕上がったと思います。しかし、一八ファンの女性陣には嫌われているそうで…(泣)。

雷 武龍 Lei Wulong



■担当デザイナーが最後まで悩んだのが１Ｐコスチュームの色、未だに「失敗か？もっと良くできたかも」と悩んでいます。五形拳はとにかくベースのゲームシステムを組むのが大変で時間を浪費してしまい、モーションの技作りの時間がもっと欲しかったのが本音です。「寝レイ」対策を考える時間も欲しかった…。声の人気はスタッフ内でも一番です。

Forest LAW フォレスト・ロウ

■モーション的なテーマとして、とにかくカンフーアクションの再現というのがあって、とにかく構えやフェイクステップに凝ったりと、スピーディーなイメージのキャラに仕上がりました。あの黄色ジャージカラーは海外で人気なので復活しました。声優は企画のスタッフが担当しているので安上がりです。彼のＢＧＭにも着目してほしいですね。



凌 暁雨 Ling Xiaoyu



■「円の動き」をコンセプトに完全モーション先行法で生まれたのがシャオ。かわいい動きと円の動きに悩む日々が続きました。ゲーム中のモデルはみんなの期待とプレッシャーの中、担当デザイナーの血と涙の結晶。「かわいいとは何か」を考えさせられました。当初、制服シャオは企画のラフ画が先行するのみでしたが、ごく一部スタッフの熱烈な下心で現実となりました。あの勝ちポーズもプログラマーの仕込みで最後以外も…。

Nina WILLIAMS ニーナ・ウィリアムズ



■２でとにかく技が多いキャラだっただけに、今回の技を考えるのは大変でした。女性キャラへのこだわりをもったスタッフが多いだけに、収録された声優さんの声の選定も気をつかいました。ファンの方々にも好評なようで一安心です。鉄拳１の２Ｐカラーの復活を望むファンの声も少しあったんですが、それ以上にアンナの安否を気遣うコアなファンに応えるのに精いっぱいで…。

Paul PHOENIX ポール・フェニックス

■コスチュームは即決だったんですが、46歳の雰囲気にとても苦労しました。サマーソルトNGはユーザーの期待に応えるべく最初から入ってました。「ポールっぽいとは何か？」というテーマが大きくのしかかったキャラではあります。ＢＧＭが一番に完成したのがポールなので、しばらくは彼のＢＧＭが鉄拳３スタッフの「開発テーマサウンド」でした（もう聞き飽きた・笑）。



熊＆大熊猫 Bear & Panda



■クマのバンダナはユーザーからのアイデアです。開発中のパンダはもっと凶悪というか恐怖を覚えるほど面白いパンダだったのですが、最終的にものすごく可愛く仕上がりました。打倒ポールを目指してみんな可愛がってくださいね。

鉄拳3

Tekken 3 Staff

Julia CHANG ジュリア・チャン



■デザイナーの強い要望（下心？）によりミニスカートの1Pが生まれました。2Pカラーは2日間徹夜の締め切り寸前滑り込みセーフで仕上げたモデルです。カッコイイ投げが揃っているのでみなさん是非試してくださいね。声のマッチングも意外にすんなりいけました。タイムリリースキャラにしては珍しくオリジナルBGMが作られています。

GunJACK ガン・ジャック

■デザインが2度ほど没って最終的にこうなりました。ジャックはプログラマーに人気が高く、ジャック爆発技がプログラム制御される予定だったのですが実際導入されたかどうかは「謎」に包まれています。まさにガン・ジャックのストーリーのような謎のプロジェクトですが、もっと無茶なことをしたいキャラだったというのが本音です。使用率は低いようですが、他人へのアピール度が高いプレイヤーに可愛がっていただければ幸いです。



KING キング



■鈴木みのる選手の魂がやどっています（笑）。とにかく投げ主体で闘いたい！というコンセプトでした。新しい投げコンボにはとにかく時間かけてますので、是非みんな見てほしいです。プロレス好きのスタッフ総動員の思い入れで仕上がったキャラですが、スタッフはまともに投げコマンドが出せません。みんな投げ使ってくださいね！

ORGA 1 オーガ 1



■第一形態にはちょっとしたシステム的な趣向が1つはいっています。ニーナの毒霧と同じくゲームディレクターの暴走システムです（笑）。1Pカラーと2Pカラーで顔が少し違うところがウリです。勝ちポーズ時に様々な言葉を発しますが、これらはなんらかの言葉の逆再生です。皆さんで何を発しているか調べてみてください、鉄拳3の数々の謎が解ける…かも？

Bryan FURY ブライアン・フューリー

■プロジェクトの成熟期に生まれたのが彼です。デザイナー、モーションデザイナー、ゲームディレクター全員が好調で、迷うことなく一気に仕上がりました。蛇柄イメージと鉄拳ライクな爽快感を生む技とやられ側のリアクションがウリのキャラです。設定もシリアスで、上段技が多いことから「男キャラ」として開発内での人気が高いキャラです。不気味な笑い声を発する彼と共に、さあ皆さんもご一緒に「うはははははは」。



吉光 Yoshimitsu



■デザインが一発即決だったのがこのキャラです。技も没になったものはほんの数個。吉光はなぜか、スタッフの爆発的なストレスの受け手として様々な趣向が導入されました。デザインは大暴走。モーションは非現実的になり、プログラマーは剣を光らし、企画は彼をおもちゃにしてシステムを組み、チーフは大笑い。この繰り返しで仕上がったのが彼です。ファンのアイデアもかなり盛り込まれています。

ORGA 2 オーガ 2



■CPUのラスボスが彼です。オーガ2についての情報をほとんど知らされていなかったデザイナーが困りに困った暴走作品です（笑）。吹いた火が床に飛び火します。当初はその飛び火にも当たり判定がある予定だったんですが、よけられないのでは、ということでなしになりました。CPUがなかなか火を吹いてくれないのですが、吹いた時は是非くらってあげてください。仁の金剛体でスカせるポイントが激シビアながらあるので試してね！

三島平八 Heihachi Mishima

■本当にじじいになってしまった彼。歳老いてゲームモデルも縮み、リーチも短くなりました。とかくホーミング性能完全ゼロの技が多いので避けられやすいですが、パワーは健在のようです。2Pカラーは三島財閥私設部隊長官の服で、鉄拳界の権力者としての座をとりもどしたことを示しています。ちまたでは孫を可愛がるよきおじいさんのように言われているようですが、果たして…。声優はもちろんあの方で、BGMも威厳たっぷり。



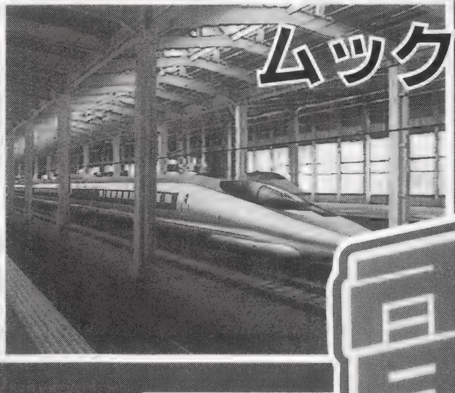
木人 Mokujin



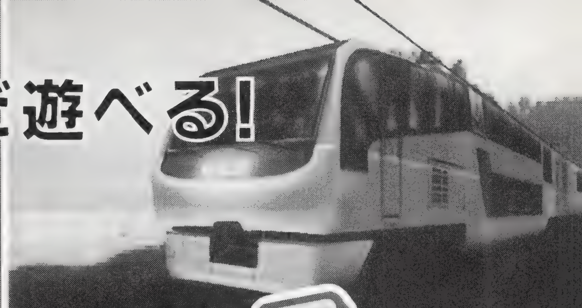
■相手の技を対戦中にいくつかコピーできるキャラ、というのをやりたかったのですが、最終的にはラウンドごとに違うキャラに変化するような仕様になりました。今までの格闘にないキャラなので、皆さん使って鉄拳マスターになってください。背中の「正」マークは木人が今まで倒した相手の数が示されているデザインですが、対戦中本当に増えるかどうかは不明…ということにしておきましょう。

（最後に一言）

今回の鉄拳3では自由度を高くしたことが最大の特徴です。ひとつのプレイスタイルにとどまらず、鉄拳3をつかって自由な遊び方をしてほしいです。鉄拳3という作品の中にたくさんのゲームが入っていると思っていただければ幸いです。勝負にこだわるゲームも、ウケ狙いのゲームも、ポリシーをぶつけあうゲームも、すべてはいっているのが鉄拳3です。割り切ってチキン勝負ゲームをやっても実は面白かったりします。皆さん末永く鉄拳3を可愛がってください！



ムックも好調!まだまだ遊べる!



電車でGO!™



ゲームが発売してからはや4カ月。少し落ちついた感のある『電車でGO!』だが、ゲーメストはまだまだこのゲーム、推していきます。

最後の砦に迫る!?

(上級SPECIAL)

東海道本線EX(各駅停車)



ついに隠し路線!『電車でGO!』、最後のステージ東海道本線EXの攻略を2回に分けて連載。今回は、始発駅・高槻駅から岸辺駅までをじっくり攻略していこう。

担当:スー

最後の旅へ出かけよう

『電車でGO!』もいよいよ最後の路線を残すのみとなった。その路線とは「東海道本線EX」だ。この区間は、ノーマルの東海道本線だと快速運行となるので、最高速度を出し続けることができるぐらいの長くハデな路線だったが、それがEXとなると、うってかわって各駅停車の一区間がかなり短く、あっという間に次の停車駅に到着してしまうぐらいの地味な路線に様変わりしてしまう。

しかし東海道本線の本来の持ち味である加速性能と、全路線中一番の制動性能は損なわれていないので、ノーマルをクリアできる方には、なんの弊害もなくクリアできることだろう。

高槻〜摂津富田

高槻駅を出発すると、ノーマルの東海道本線と同じく、いきなり速度制限時速35kmの信号が表示される。しかしすぐ停車位置残り520m地点で解除されるので、おとなしくいうことをきこう。この注意信号は、時速35km以上の速度を出してしまうと解除時に減点されてしまうので注意。

速度制限が解除されてしばらく走行すると、摂津富田駅の駅構内制限速度が表示される。出発してすぐに注意信号が出るために、このポイントではあまり速度が出ていないため、摂津富田駅構内の制限速度、時速75kmまで速度を上げてから減速に入るようにしよう。

またこの時点では予定ダイヤよりかなり早い時刻から停車に入ることになると思うので、早いうちにできるだけ速度を落として、停車位置残り100mまでに時速30kmぐらいまで減速しておくと、予定到着時刻との調整がやりやすいだろう。こんな芸当も東海道本線の制動性能をもってすれば、たやすくできる。



摂津富田駅の駅構内侵入速度は時速75kmだ。



発車してすぐに表示される注意信号はここで解除される。

摂津富田

高槻市富田町
大正13年開業

- ●到着時刻　10:01:08
- ●高槻駅からの距離　664m
- ●進入制限速度　75(km/h)
- ●ホームの先端位置　残り177m

高槻駅と茨木駅という大きな駅の中間に位置しているにもかかわらず、駅自体は静かな雰囲気を保っている。

元々、富田の町は、中世末以来の商業都市であったが、いまでは高槻や茨木のほうが大きな駅に変わってしまい、こうした町の変遷が、駅の雰囲気にも大きく影響していると思われる。

摂津富田〜茨木

この区間の全体距離は、1106mと短めとなっている。そして、摂津富田駅の予定到着時刻より3秒以上早く到着してしまうと、他の路線と同じように閉塞信号に引っかかってしまうので、十分に注意してほしい。

摂津富田駅を出発してすぐ、停車位置残り1060m地点に閉塞信号が配置されている。前述の条件を満たしていると注意信号が発動してしまい、時速45kmまでの減速を余儀なくされる。

この注意信号は高槻〜摂津富田駅区間で表示される注意



ダイヤを3秒以上上回っていると、ここで注意信号が…。

茨木

茨木市駅前
明治9年開業

- ●到着時刻 10:02:59
- ●摂津富田駅からの距離 1106m
- ●進入制限速度 75（km／h）
- ●ホームの先端位置 残り178m

以前紹介したときにも触れたが、昭和45（1970）年の大阪万博を幾に、大きく変化した駅。いまでも、万博記念公園の最寄り駅として利用されている。

高槻駅同様、近年の大型市街地化に伴い、その利用客の多さから、快速電車が停車するようになった。

信号とはタイプが違うので、解除ポイントまでに一定以上の速度を出してしまっても減点されない。この特性を利用して、ダイヤ短縮をする。その方法は、注意信号が点灯しても加速し続け、注意信号の解除ポイント停車位置残り560m地点より200m手前の約760m地点で、ブレーキをノッチ8に入れ減速を開始すると、解除ポイントまでに時速45kmまで減速でき、減点を取られずになおかつダイヤも少ない誤差ですむ。

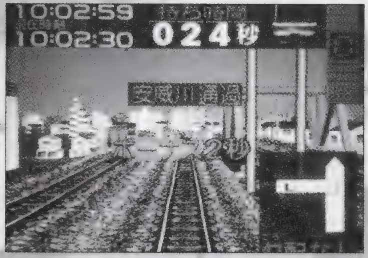
区間のちょうど中間地点、停車位置残り約630m地点で〝安威川通過〟のメッセージが表示される。ここで警笛を鳴らしてやると、お馴染みの隠しボーナスが入り持ち時間に2秒加算される。ノーマル路線でも同様に隠されているので、覚えている方も多いだろう。

茨木駅への停車に入るのだが、注意信号に引っかかってしまった方は、このポイントではまだ加速が十分でないだろう。よって、茨木駅構内に侵入する直前まで加速を続け、駅構内に入ったら減速を始めると具合よく停車できる。ただし茨木駅の駅構内制限速度の時速75kmは超えてしまわないように。

そのまま進行している方は、その距離に応じて速度が出ているので、停車位置残り約500mを切ったらブレーキをノッチ6まで上げて、減速を開始するといいだろう。



このポイントで解除される。



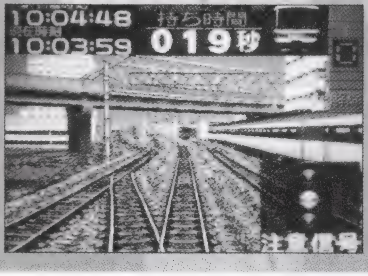
このポイントで警笛を鳴らしてやるとプラス2秒のボーナス。

茨木〜千里丘

茨木駅から新大阪駅までの区間は、ノーマルの東海道本線では1区間だが、この東海道本線EXでは刻まれていて、5区間にもなってしまう。ノーマル版では時速120kmをマークできるので快速電車の爽快感が味わえるが、このような各駅停車でのんびり進行するのもいいだろう。

茨木駅を発車してすぐ、停車位置残り710m地点に閉塞信号が配置されている。ここでもダイヤを3秒以上上回っていると、注意信号が発動してしまう。解除ポイントは停車位置残り210mと、千里丘駅の駅構内侵入速度が表示されてから解除されるという、いままでにないケースとなっている。ただし、千里丘駅の駅構内制限速度は時速70kmと高いので、解除されてから加速し続けてもなんの問題もないように思える。

しかし車両自体の速度は、駅進入時までに時速70kmにも満たないので、停車シークエンスにかなりの時間を要してしまい、多少なりとも確実にダイヤが遅れてしまう。ダイ



ここに閉塞信号が配置されている。

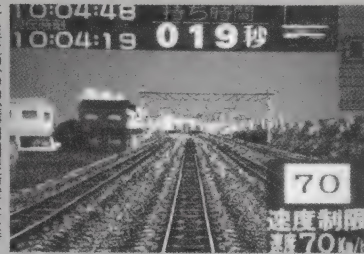
千里丘 摂津市千里 昭和13年開業

- ●到着時刻　10:04:48
- ●茨木駅からの距離　1086m
- ●進入制限速度　75(km／h)
- ●駅のホームの先端位置　残り178m

千里丘は、東海道本線運転開始後に造られた純然たる電車駅。開業当初は、大阪近郊の通勤・通学駅としての性格が強かった。

以前は、茨木ー千里丘間で、貨物線が山側に分かれており、本線に並行して、吹田操車場が存在していた。

ヤ遅れてしまうと後々つらくなってくるので、このような事態を避けるためにも、ダイヤにはいつも注意が必要だ。



千里丘駅の駅構内制限速度は時速70km。

千里丘～岸辺

この千里丘～岸辺区間はノーマルの東海道本線をプレイされている方は、その区間を通過するまでに要する時間の短さでおわかりかとおもうが、この区間は東海道本線中で一番短い区間となっている。その距離なんと619m。あまりの短さのためか、区間中に閉塞信号が配置されていない。

岸辺駅の駅構内制限速度が表示されるポイントは、区間距離に反比例して早く、停車位置残り500m地点となっている。このような場所から減速を始めても当然速度が上がっていないために、駅構内に進入するまでに停車してしまうだろう。

よって停車位置残り約250mまで力行してから、すぐさまブレーキをノッチ5まで上げて減速を開始するとちょうどいいだろう。

順当に進んでいれば、このあたりで雨が降っているかもしれない。だが、雨が降っている場合でも、東海道本線の制動性能は非常に高い。この区間なら雨はあまり気にせず、晴天時と同じよう、停車位置残り250mから減速を開始すれば、うまく停車できると思う。

岸辺駅は、東海道本線EX区間のちょうど折り返し地点。ここまではなんとか減点を避け、確実に残り時間を増やしていきたいところだ。



この区間距離を見よ!!ソンした気分になるのはケチなせい!?

岸辺 吹田市岸辺南 昭和22年開業

- ●到着時刻　10:04:48
- ●千里丘駅からの距離　619m
- ●進入制限速度　70(km／h)
- ●駅のホームの先端位置　残り150m

太平洋戦争後の、昭和22年に開業。いかにも仮設の駅といった設備で発足した。いわゆる、戦後の資材不足のときに造られた応急的な駅として、当時は活躍していたのだ。

いまは、千里丘駅同様、こぢんまりとした感のある佇まいとなっている。



岸辺駅の駅構内制限速度は時速70kmとなっている。

次号は…?

次号は東海道本線EXの後半、岸辺駅から大阪駅までの攻略を紹介しよう。ということは全路線の攻略をすべて網羅したことになる。そうなると、次号でここまで続いた『電車でGO!』の連載は終了なのか!?ムックまで発売されたというのに!!タイトーさんの隠し玉の情報もちらほら聞くが…すべては次号で明らかになる!!それでは!!

大会予選は初級ラウンドなんだけど…

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

今回はビギナーのためのエキスパートステージ攻略（前半）を紹介。

担当：スー

先程全国大会の告知をしたが、予選ラウンドはビギナーステージで開催されるので、読者の方々はビギナーステージのスコアアタックをひたすらやりこんでいることだろう。よって本来ならエキスパートのためのビギナーステージ攻略をやらなければならないところなのだが、ちゃんとビギナーもフォローしなければならないのがゲーメスト。私もツライところだがガマンしてネ（泣）。それでは気をとりなおしていってみよう。

しょっぱなから難度がイッテる!?

このエキスパートステージ〝STUNTTRACKER STROPHY〟は、ビギナーコースとうってかわって、ネオンが美しいナイターコースになっている。始めのうちはこの暗さに戸惑うかもしれないが、馴れてきてこのコースをカットべるようになれば、ものすごい速度で流れていくネオンがとてもキモチイイので、この感覚を体感してほしい。

〝READY GO!!〟のアナウンスとともにいつも通り飛び出していこう。まず目に入るのが、先の見えないコースいっぱいに広がる、急な角度のジャンプ台だ。ここからは勢いよくTrickGrade〝S〟でもキメてハデに飛び出そう。

このジャンプ台に入るまでに、ボードを左右にスライドさせて、ボードのスピードを上げておくことを忘れないように。前回も述べたが、ボードのスピードはトリックをキメたときのポイントの高さに繋がるので、より高いスコアを狙う人は忘れないように。


ここからがすべての始まりだ！ハデにいこう!!

コースはイキナリ倉庫(?)のような屋内に突入する。この中のコースがじつに複雑怪奇で、始めてエキスパートコースをプレイした選手は、どのようなラインで走行してよいか判らず、かなり戸惑うと思う。ではまずこのポイントを解説しよう。

まず、屋内に突入して目に入るのが、左手の波のようにうねったカーブと、手前のパイプだろう。ここでは左に曲がらず、バック入力で早めに大きくジャンプして、パイプを飛び越そう。フロント入力の小ジャンプだとパイプに乗ってしまい、フロント入力をすぐにやめても目的の着地点と多少ズレてしまうので、(それでも目的のポイントに着地するのはむずかしいが) ここは無難に大ジャンプでいこう。目標着地地点はパイプの奥の左手に見えるジャンプ台の手前だ。


まずは目の前のパイプをバック入力の大ジャンプで飛び越す。

着地したらすぐにボードを右ロール+右スライドを目一杯まで入れて、先述のジャンプ台を登る。ここからトリックをキメつつ、そのまま真っ直ぐ飛ぶようにしよう。そして波のようにうねったコースを渡り、正面の向こう岸に着地する。

次に着地する前、手前に見えるジャンプ台にむかうので、着地したらすぐさま目一杯に左ロール+左スライドを入力してジャンプ台に入る。ここではジャンプ台の向こうにタイムボーナスが浮いているので、これを目標にトリックをキメるといいだろう。


このラインから、


トリックをキメて、


この着地ポイントを目指す。


左ロール+左スライド入力でこのジャンプ台に入ったら、

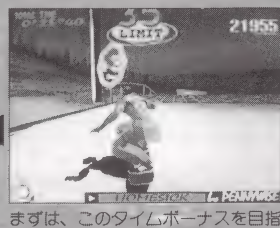

タイムボーナスを目指してトリックをキメよう。

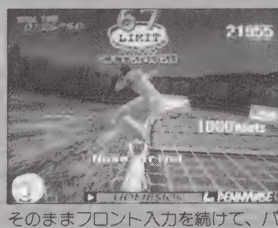
階段にダマされるな!!

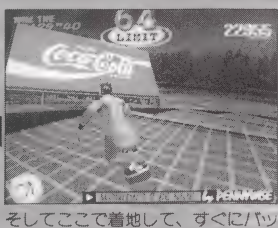
屋内コースを抜けるとすぐに、なが〜い階段に入る。この階段が始まる左側のパイプの上にに+3秒のタイムボーナスがある。まずはこれに向かってフロント入力の小ジャンプで飛び乗ってやろう。そのままフロント入力をし続け、パイプの上に乗ったまま、壱枚目のコカ・コーラ看板の手前まで滑っていく。

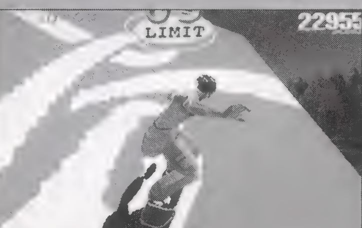
そしてフロント入力をやめ、一段手前に降りる。そこから着地と同時にバック入力の大ジャンプでコカ・コーラ看板に飛び乗り、看板に着地したらボード入力をしてトリックをキメる。すると階段地帯を抜けて通常のコースに戻って、3枚目のコカ・コーラ看板の前に着地するはずだ。

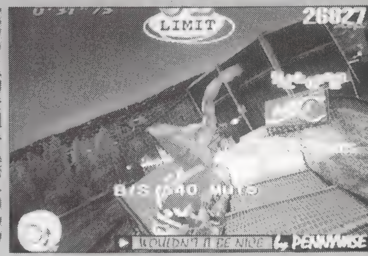
またここでバック入力を


まずは、このタイムボーナスを目指してフロント入力小ジャンプでパイプに飛び乗る。

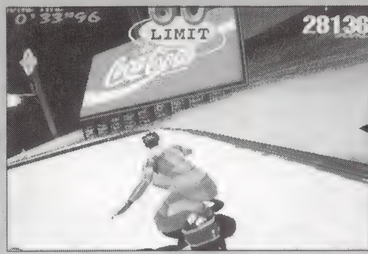

そのままフロント入力を続けて、パイプの上を滑っていこう。


そしてここで着地して、すぐにバック入力でコカ・コーラ看板に飛び乗れ!!


コカ・コーラ看板に飛び乗ったら、



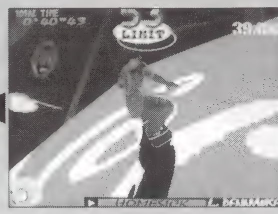
バック入力を組み込むトリックで飛び出そう。



このポイントに着地して、ここから再びバック入力でコカ・コーラ看板に飛び乗る。

してコカ・コーラ看板に飛び乗り、トリックをキメるワケだが、この先には＋10秒のタイムボーナスが浮かんでいる。このタイムボーナスはどうしてもゲットしたいところだ。しかしこのタイムボーナスを取るには、看板からトリックをキメる際に、少し引き付けないとゲットすることができない。だからといって引き付けすぎると、タイムボーナスはゲットできるものの、右側の壁にキャラが衝突してしまう。こうなるといままでに繋げたCOOLCOMBOのポイントが"0"になってしまうので、その加減を覚えておこう。

このCOOLCOMBOを繋げている最中に、オブジェクトなどにぶつかってしまったりすると、ポイントがムダになってしまう現象はハイスコアを狙う人にはかなり重要なファクターになるので、覚えておこう。



少しトリックポイントを引き付けて、



ジャンプ!!次は右のコースだぞ。

ルート選択をミスるな!!

コカ・コーラ看板からトリックをキメている最中、眼下に見えるコースがジャンプ台の縁取りがある白いコースと、ドラム缶が並ぶ灰色のコースに分かれている。

まずコカ・コーラ看板から着地したらボードを左に入力して、右の白いコースの坂を登っていこう。ここでは、とにかくコースから転落しないようにすることが重要。なぜなら、この先のジャンプ台の上に＋3秒のタイムボーナスが浮いているからだ。このタイムボーナスをゲットするために、ジャンプ台からトリックをキメる際、ジャンプ台の左端から飛ぶようにしよう。

着地したらまたコースが分岐している。こんどは先程とは逆で、右にドラム缶が並んでいる灰色のコース。左にジャンプ台の縁取りがある白いコースとなっている。ここも白いコースを登っていくのだが、このとき先程のジャンプ台で左端からトリックをキメたのが活きて、左側のコースに登りやすくなるだろう。逆に前のジャンプ台で中央より右側からトリックをキメると、着地してから左側のコースに入りにくいので注意。

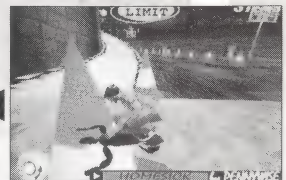
このコースもジャンプ台の先に＋3秒のタイムボーナスが浮いている。ここでのトリックをキメる際にも次へのつなぎを考えることが重要になる。トリックをキメるポイントは、ジャンプ台の中央よりほんの少し左寄りから飛ぶようにしてタイムボーナスをゲットする。しかもこのときのトリックはバック入力を必ず組み込むこと。



このラインを覚えるのだ!!ここから、



トリックをキメて、タイムボーナスをゲットしよう。



そして今度は左のコースに入ろう。この前のトリックポイントで着地地点が左右されるぞ。



このラインから、タイムボーナスを狙おう。

そして目の前のコースの中央にある島（?）に着地する。先程バック入力でと述べたのは、この手前でのトリックがフロント入力を組み込んだトリックだと、この島まで飛距離が足らず、手前に墜ちてしまい島の壁に激突してしまうからだ。

島に着地したら、ジャンプ台までに、キャラを左側に寄せて、そこから目の前の壁をかすめるようにしてトリックをキメよう。ここでもトリックをキメてる最中に壁に激突しないように注意。今回はここまで。



またジャンプするまでにラインを調整して、



目の前の島（?）を目指せ!!



トリックをキメろ!!左の壁に激突しないように注意!!

NEXT STEP

この号が発売されて二日後には全国大会の予選がスタートする。このゲームの設定自体が大会というシチュエーションだったが、まさか実際に大会が開かれようとは。正直いって担当も驚いている。

全国で多数の選手が、夏にふさわしく熱いバトルを繰り広げてくれることを、とても期待しているぞ!!

さて次回はビギナーのためのエキスパートコース攻略（後半）を紹介したい。

当然だが決め手はCOOL COMBOだ!!

ついにこのコーナーで"君こそゲーメスト"の出張版がスタートした。

ビギナーコースのスコアは、まだまだ伸びる可能性を秘めていると思われます。理論上では100万PTS以上出ると考えています。

エキスパートコースにいたっては、驚愕のこのスコア。我らがAM3研片岡コーチも「エキスパートコースでは60万PTS以上は出ないでしょう。」と語っていたにもかかわらず、それを10万PTS以上上回るスコアとなっている。

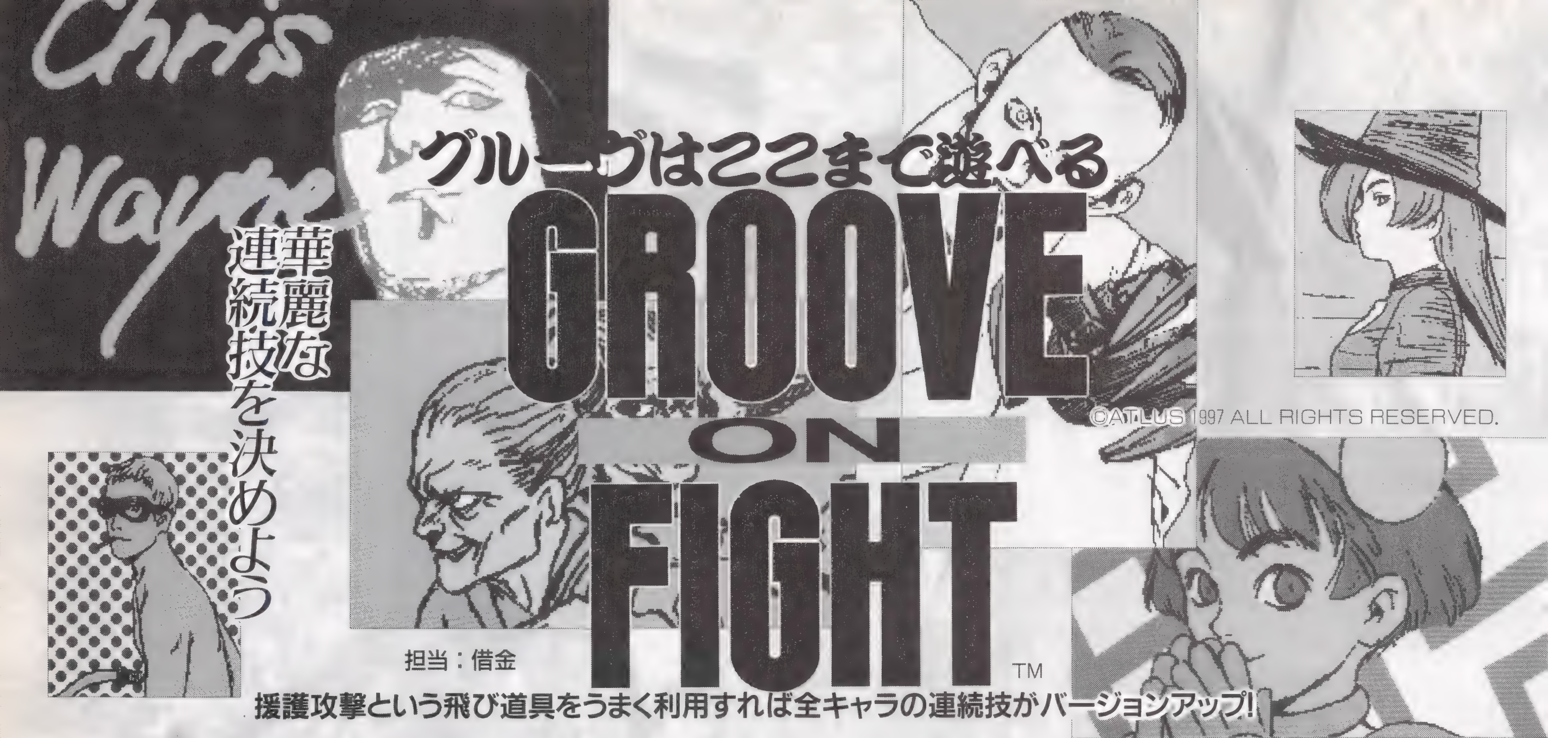
すでにこの方々は全国大会の上位に食い込むレベルではないでしょうか!?

イキナリこのようなハイレベルなスコアが送られてきて、担当としてはとてもうれしい限りです。全国の皆さんもより一層がんばってください。

私信ですが、一度編集部に連絡してくれた～TBC～さん。連絡待ってます。

第一回集計

737,244pts. ノーマル	TOM (Ken-ta使用)	セガ三宮サンクス
理論では100万以上いくはず。全国の最高が知りたい。		
729,701pts. エキスパート	～TBC～ (Jill使用)	新宿スポーツランド中央店
Cool Comboの最大活用。強引なくらいつなげる…。Max Cool Combo12。あとはスピードを調整するくらいかな		



グルーブはここまで遊べる
GROOVE ON FIGHT™

華麗な連続技を決めよう

担当：借金

援護攻撃という飛び道具をうまく利用すれば全キャラの連続技がバージョンアップ！

ついに連続技の作り方も大詰め。最後の仕上げは、前回までの基本にちょっとだけ工夫を加えたもの。しかしこのちょっとが大きな違いを生んだりもするのだ。

今回連続技に一石を投じるアクセントは援護攻撃だ。援護攻撃のコマンドは、レバー入れ弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押しで出すことができる。

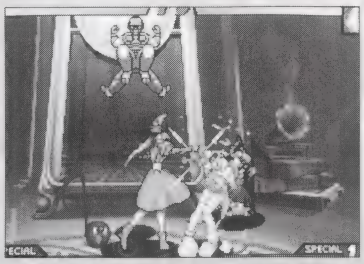
それではこの援護攻撃をどんなふうに使っていくのか、それを説明する前に性質を少し理解してもらおう。

援護攻撃の性質

連続技に組み込むにあたり、援護攻撃の性質として覚えてもらいたいことは大きく分けて2つだけである。

①援護攻撃と同時に出る技がある

援護攻撃を出す際に、自分のキャラをよく見てみよう。味方を跳ばしたときに自分が技を出しているのがわかると思う。



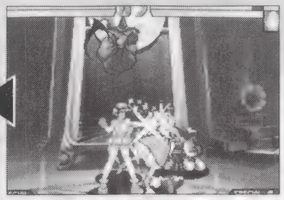
援護攻撃を入力すると同時押しによる弱Ⓟが同時に出る。

ここで出る技は、弱ボタン同時押しの際に入力している弱Ⓟがほとんどで、たまに弱Ⓚが出ることもある。

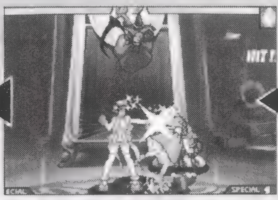
援護攻撃を出したときに出るおまけみたいな技だが、この弱攻撃も当然キャンセルがかかったり連続技として弱Ⓟ×2と増やしていくことができる。つまり相手に当てたときには、

●援護攻撃入力弱Ⓟ→弱Ⓟ→援護攻撃（3ヒット）

なんていう連続技を作ることができるのだ。



援護攻撃入力弱Ⓟがヒットした。援護到達まで時間が、



結構あって連続技にはならない。その間をもう１回弱Ⓟ、



間に弱Ⓟを挟んだため3ヒットするちょっとした技。

②入力したときの相手の位置に跳んでいく

弱Ⓟ×2→援護攻撃は入るのだが、弱Ⓟ→弱Ⓚ→援護攻撃は入らない。こんなことがよくある。これは法則②が示しているように、最初に援護攻撃弱Ⓟを当てたときに援護するキャラクターの軌道が決められるためである。



間に挟む技を弱Ⓚにしてみたところ、



相手を押し出してしまい援護攻撃がスカってしまった。

華麗なる連続技表

ラリー

- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ（入力）→援護攻撃→しゃがみごっつい攻撃→強スラストステップ
- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ（入力）→ダッシュ→援護攻撃→しゃがみ弱Ⓟ×2

クリス

- ●しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ（入力）→しゃがみ弱Ⓟ→援護攻撃→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→オーバードライブキック→追い打ち
- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ（入力）→援護攻撃→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ×2

ポプラ

- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ（入力）→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち強Ⓟ→ポプラスペシャル

レミ

- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ（入力）→援護攻撃→しゃがみごっつい攻撃→トライアングル
- ●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ（入力）→援護攻撃→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ×2

ソーリス

●立ち弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ（入力）→援護攻撃→ダッシュ→立ち弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→レバー➡強Ⓟ→TNTチャージ

●立ち弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ（入力）→援護攻撃→ダッシュ→立ち弱Ⓟ×2

M.A.D.

●しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ（入力）→しゃがみ弱Ⓟ→ダッシュ→援護攻撃→しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→マックスネット

天神橋

●立ち弱Ⓟ（入力）→しゃがみ弱Ⓚ→ダッシュ→援護攻撃→立ち弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→強三年殺し

火澄

●しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ（入力）→援護攻撃→十文字霞崩し

●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ（入力）→立ち弱Ⓚ→援護攻撃→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ×2

お梅＆お種

●しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち弱Ⓚ（入力）→援護攻撃→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ×3→しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→地舞脚

ファルコ

●しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ（入力）→立ち弱Ⓚ→援護攻撃→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→スリーキャラクターズ

●立ち弱Ⓟ（入力）→立ち弱Ⓟ→援護攻撃→強ダッシュフェイスオアバック弱×2→立ち弱Ⓟ（入力）→立ち弱Ⓟ

ゲルトハイマー

●しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ（入力）→立ち弱Ⓚ→ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓟ×2→ゲインコントロール

※（入力）＝援護攻撃入力で出す弱技

弱Ⓟのあとに当てた弱Ⓚで相手のキャラを後ろに大きくのけぞらせるため、援護攻撃の軌道の外に相手がいってしまう。その結果、援護攻撃が相手に届かないのだ。

少し頼りない援護だが、相手の位置の心配をすることなく攻撃できるポイントだってある。そう画面端だ。画面端なら相手がのけぞることもないので援護攻撃がスカることなく使っていくことができるだろう。

なぜ弱Ⓟ×2なのか

ここから援護攻撃を使った華麗な連続技に入っていきたい。決めるための条件を細かく説明していこう。

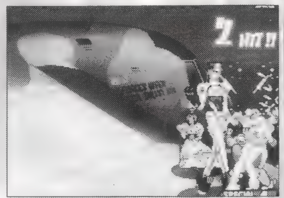
●弱Ⓟ↓援護攻撃が連続技になっているか

連続技というからにはつながらなければ意味がない。しかし援護攻撃を入力する際に出る弱Ⓟから援護攻撃に移行するまでは、連続技になるには時間がかかりすぎる。この時間を埋めるためにもう1発弱Ⓟを打つのだ。こうすることによって援護攻撃入力弱Ⓟ↓弱Ⓟ↓援護攻撃という連続技が完成するのだ。

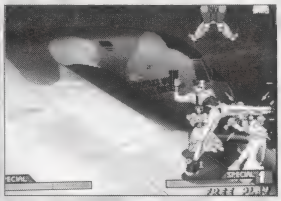
●キックのほうが硬直は長い

前号の連続技を思い出してほしい。ラリーやクリスの連続技は、弱と強のつなぎに弱Ⓚを使っていた。これは弱Ⓟ↓強技ではつながらないからであるが、これは弱Ⓟよりも弱Ⓚのほうが相手のやられ硬直が長いというのを指し示してもいる。つまり弱Ⓟ↓援護攻撃はつながらなくても弱Ⓚ↓援護攻撃ならつながる、ということもよくあるのだ。

弱Ⓚを当てたら後ろにのけぞる距離が長いという、前述したものと矛盾しそうであるが、これものけぞりの制約を受けない画面端なら問題なし。あとは弱Ⓚで援護攻撃を意のままに操るだけだ。



キックのほうが硬直が長いので、間に技を挟まずに連続ヒット。



距離の制約を受けない端で、弱Ⓚ援護攻撃。

気持ち分キックを先に入れる感じ

援護攻撃を兼ねた弱技を意のままにキックで出すのは口でいうほどやさしくはない。が、こんなもんだという理屈だけは押さえておこう。

レバーを前に入れて同時押しすることでほぼ弱Ⓟが出るだろう。なので、気持ち（ほんの一瞬）だけ弱Ⓚを先に押すようにしてみよう。これで援護攻撃のフレームに同時押しとして認識してくれれば弱Ⓚ入力援護攻撃が完成する。あまり意識するとキックを先に押しすぎてしまい同時押しにならないのが難しいところ。また弱Ⓚからでもつながらないキャラがいるので詳しくは連続技表を見てもらいたい。弱Ⓚ↓援護攻撃は割とカギになるので、後は練習して感覚をつかんでほしい。

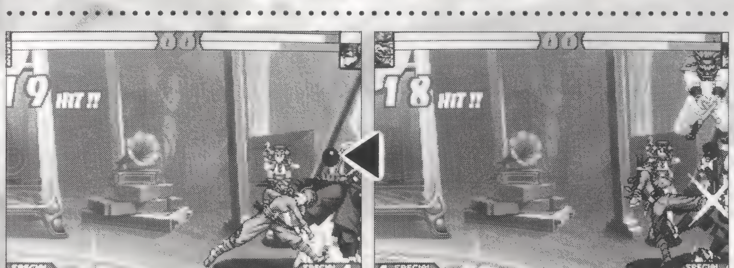


弱Ⓚ↓援護攻撃がつながるキャラなら弱Ⓚの後ダッシュで近づく余裕だってある。援護攻撃が当たった後に素早くしゃがみ弱Ⓟをつなげるなどして、連続技をより華麗にしよう。

ダッシュの後にダッシュ攻撃を出さない

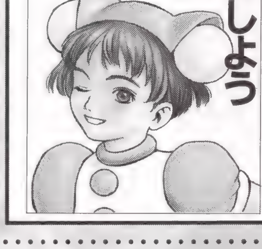
援護攻撃までつなげられるようになったらあと少し。援護攻撃から通常技につなげるだけだ。援護攻撃から通常技に戻る際に重要なのが相手との距離。相手との距離は近ければそれだけ攻撃が入る（段数を増やせる）わけだから、近いほどいい。そこで弱Ⓚ↓援護攻撃の入力をした後はダッシュで相手との間合いを詰めよう。また、弱Ⓚの硬直が解けた後はすぐに走れるようにしておこう。ここでも感覚が重要だ。

ダッシュで近づけたら援護攻撃からの連続技として攻撃を出すのだが、ダッシュの後すぐに技を出すとダッシュ専用技が出てしまい、たとえ連続技になってもダウンさせて終わってしまうものばかり。これではもったいない。どうせならしゃがみ弱Ⓟなど連続技をたくさんつなげられる技を当てたい。そこでダッシュで近寄った後にダッシュを強制的に終わらせる必要があるわけだ。ダッシュを強制的に終わらせるにはレバーを逆方向（後ろ方向）に入れればいい。だからしゃがみ弱Ⓟにつなげるなら、後ろ斜め下に入れてすぐ弱Ⓟを押せばいい。これで華麗な連続技の完成だ。



弱Ⓚヒット後素早くダッシュして、密着したところでレバーを後ろ斜め下に入れ、ダッシュを停止させる。後は落ち着いて連続技を決めよう。

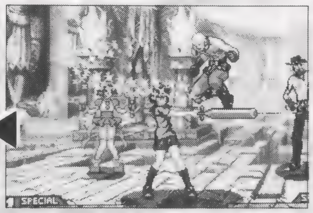
3秒に1回は変身しよう
花小路ポプラ
◆強Ⓟも忘れずに。



中距離ではスラッガーになれ

中距離ではとにかくリーチの長いレバー入れ強Ⓟが信頼度◎。技が出るスピードはそれほど早くないが、硬直は短いので、和紙を斬る王さんのつもりで連続して素振りOK。

ヒットすると相手がふっとぶので連続攻撃にはならないが、少女コマンドー（↓↘→＋Ⓟ）やびっくり箱（弱Ⓟ＋強Ⓟ）にキャンセルをかけて、飛び道具を置いた攻めの形に移行していくことができるぞ。しかもレバー入れ強Ⓟは、相手の攻撃範囲の外から攻撃できるため、まず当たり負けすることがない。困って相手が跳び込んできたときは、いつでも空キャンセルをかけられるので、びっくり箱で迎撃してしまおう。



跳ばれても安心。ボタン2つで空キャンセルなのぉ。



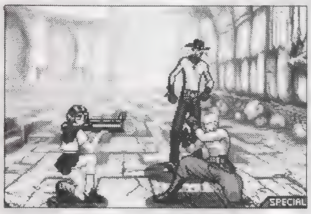
熊からの攻めに展開できるのでマジOK。でも迎撃防御には…。

飛び道具からの攻め

バット（レバー入れ強Ⓟ）がヒットした後など、少女コマンドーからの攻めの形が作れたら、飛び道具をダッシュで追っていくのがメイン。バットに戻る手もあるが、近距離戦も仕掛けてみよう。

追いかけていくときに気をつけることが相手の行動。相手が地上にいる場合は、そのままダッシュⓀで近づき、さらにキャンセル少女コマンドーを撃ったり、待って様子を見ていくことができる。ダッシュ中に相手が跳んできたときは素早くびっくり箱に変更だ。このへんの対処が素早くできるようになれば、近距離戦に持ち込むことも容易である。

相手をダウンさせた後も、弱少女コマンドーやびっくり箱（ノーマルか弱Ⓟ）を使い、相手を固めておくのが基本。へたに動こうとする相手には、立ち小Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→びっくり箱といった連続技で再びダウンを奪おう。すでにびっくり箱を使っていて出せないときにはポプラスペシャル（↓↙←＋弱Ⓟ→↓↙←＋強Ⓟ→↓↙←＋ごっつい攻撃）を決めよう。



ダッシュⓀからまた飛び道具で、ループもガンガンノリノリ～！

手を出させて突いちゃえ

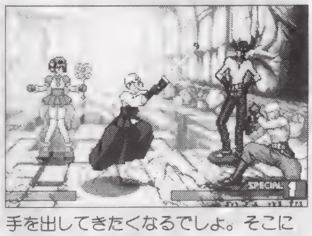
我慢強い相手の場合、自分が攻めるチャンスがくるのをひたすら待っていることがある。この場合は、少し攻められそうな気がしてしまう、いわゆる誘える技というものを使うといい。

ポプラの中でこれに該当する技は、意外にもポプラスペシャル。少し離れた位置で1発目を出してみよう。この1発目は空中に当たりが強いため、跳ぼうとした相手を抑える効果もあって○。逃げようとした相手は勝手に引っかかってくれる。そして地上で固まっていた相手にとってみると、見た目にはただの暴発。待ってましたとばかりに攻め込んでくるはず。ここに空キャンセル2発目→3発目を出していくと、2発目の攻撃発生スピードが早いため、相手の攻撃よりも先にヒットする。

1発目→2発目のタイミングは結構待ってくれるので、ゆっくり入力すればいい。

だまし技としてはイケているが、1発目を見てから跳ばれると隙だらけ。多用は禁物だ。

ムチでバチバチ…っとネ



手を出してきたくなるでしょ。そこにフェンシング登場。

ポプラの技の中で威力も求めていくと、しゃがみごっつい攻撃という結論に到達する。しゃがみごっつい攻撃が使える理由としては、

①思いのほか出が早い
②リーチのある下段攻撃
③途中から当たる
④キャンセル必殺技

の4つの利点があげられる。

リーチがあり、中距離でも使っていくことができるので、少女コマンドーを追いかけた後も使用可能。ただしキャンセルできるタイミングが存在するというだけで、いつでも空キャンセルできるわけではない。跳び込まれる可能性があるポイントでの使用はなるべく控えること。

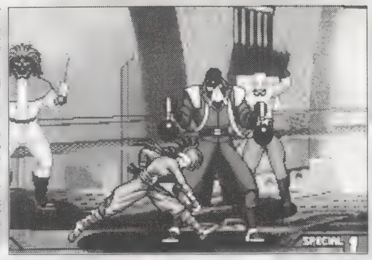
しゃがみごっつい攻撃を出したときに相手がガードした場合は、少女コマンドーを出すか様子を見る。さすがに相手の跳び込みにびっくり箱が間に合うので様子を見ることも重要だ。

ヒットしたときはゲージに注目。そしてゲージがあるときは迷わずチューリップ（↓＋Ⓚ）につなげよう。しゃがみごっつい攻撃の終わりに存在するキャンセルタイミングは早いほどいいので、練習してモノにしよう。

地上の固めは一級品 雪上火澄
倒した(倒された)直後の密着がイヤなら、撒きビシで退散だ。



火澄の場合は、地上を攻めるときにはダッシュを使った素早い動きが望ましい。前ダッシュから攻撃するとき、ダッシュ中にボタンを押すとダッシュ専用技が出るが、後ろにレバーを入れてダッシュをやめればすぐに通常技を使うことができる。ダッシュしたときにはいつでも通常技が出せるように手を慣らそう。



ダッシュ中は、レバーを後ろに入れると停止するので通常技を出せる。

後ろにも判定があるんだよ

影縛り（↓↘→+Ⓟ）は前にも後ろにも攻撃判定がある技。つまり、中距離で置いとくだけでなく、接近戦でもどんどん使っていくべき技だ。

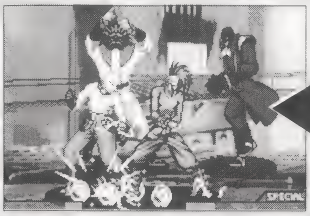
影縛りの性質として、ヒットした場合、相手はしばらく歩くことができない。必殺技や通常技は出せるのだが、その後も効果が切れないかぎり歩けないのだ。効果がなくなる条件は、時間が過ぎるのを待つかジャンプするかだけなので、当然ジャンプすると、着地したときには影が消えている。また影がついているときは歩けないが、ガードはできるので安心してほしい。そして、影縛りをガードしたときの硬直時間はかなり短い。これを性質はこんなところ。これを踏まえて説明しよう。



レバーが壊れたとかいって、店員呼んで不思議がってた奴もいるが、故障ではない。

近距離で影縛りを使うときは、しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ強Ⓟからが基本。この場合、相手が固まっていれば、影縛りを軸にさらに攻めることができる。影縛りを使った後はさらにジャンプ中レバー↓強Ⓟとダッシュしゃがみ弱Ⓟ、ダッシュ鳳仙火（前ダッシュ・中↓↘→+Ⓚ）の使い分けだ。影縛りが相手に当たったなら、ダッシュしゃがみ弱Ⓟからの攻めがもっともダメージに結びつきやすい。このときの影縛りはヒットしてなくても固めになるので、影縛り→ダッシュしゃがみ弱Ⓟを1セットの攻めとしてもいいくらいだ。ただしこれは、最低でも相手がガードをすることを前提とした場合。

影縛りは、前述したとおり硬直時間がほとんどないため、ジャンプで逃げられる可能性も大いにありうる。影縛りを出したときにもし相手が跳んできた場合は、間に合うようなら立ち強Ⓟで落とすか歩いてくぐろう。万が一間に合わないときも焦ってはいけない。たとえジャンプ攻撃にガードが間に合わないタイミングで跳ばれたとしても、前か後ろにある影が相打ちにしてくれるだろう。ごっつい影縛りを置いておいたなら、ここから



影ヒット。くらってラッキー、こりゃあ連続技だね。



完璧に跳ばれた。これはしゃあねえ。

しゃがみ弱Ⓟスタートの連続技を決めることもできる。

影縛りは相手を固める手段として適している技。近距離も多用していかないとソンだ。

近距離の攻め

近距離に寄ったときは、しゃがみ弱Ⓟから攻めていくのが火澄の基本と書いたが、この後の行動は影縛りだけではない。しゃがみ弱Ⓟがヒットしたなら（今回のページを参考にすれば、しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→援護攻撃→）、しゃがみ弱Ⓟ×3→立ち弱Ⓚ orしゃがみ強Ⓟ→連撃炭塵の術→追い打ちという連続技で問題ない。だがガードされたときは、ただしゃがみ弱Ⓟを連打するわけにもいかない。うまく途中から当たればいいが、結構迎撃防御の的になってしまう。

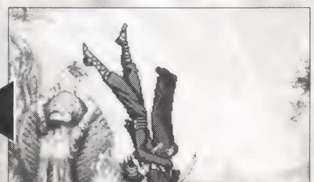
しゃがみ弱Ⓟをガードされた後の選択は、しゃがみ弱Ⓟ連打のほかに、

●影縛り
●ジャンプ中↓強Ⓟ
●強鳳仙火

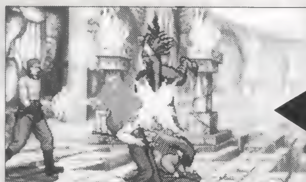
が挙げられる。影縛りが相手の迎撃防御対策兼固め技として抜群の威力なのはもうわかるだろう。慣れないうちはこれだけを使っていてもいい。そして、ジャンプ中↓強Ⓟ。ジャンプした後に、↓強Ⓟと入力するとその場で垂直に落ちることができる。つまり任意の位置で下降できるので、相手が地上にいるかぎり表と裏ガードの2択なんてものを簡単にかけられるのだ。

ジャンプ中↓強Ⓟがヒットしたときは、当然連続技を決めよう。ガードされたときはしゃがみ弱Ⓟからの攻めとジャンプ中↓強Ⓟで、相手のガードをかく乱させればいい。

最後にしゃがみ弱Ⓟをガードされた後の強鳳仙火の術（↓↘→+Ⓚ）。このときの鳳仙火の術は、この位置からならめくりガードになるので使える。「めくるだけならジャンプ中↓強Ⓟでいいのでは？」と思いがちだが、鳳仙火の術が相手に与えるプレッシャーは並々ならぬものがある。このへんを考慮していこう。



相手が跳んでくると空中投げに化けるのも利点の1つ。



んで、急降下。ガードを揺さぶることができるためヒット率高め。



めくり狙いだったが、かってに空中ヒットした。これもあり。

跳躍力ならまかせとけ 俺と追い打ち

連撃炭塵の術（↓↙←+弱Ⓟ→↓↙←+強Ⓟ→↓↙←+ごっつい攻撃）を決めた後や、鳳仙火の術を決めた後って、相手と結構離れているから「攻め直しっ？」と思わずため息をついてしまいがち。だが、火澄の追い打ち（↑+弱Ⓚ）は、どんなに離れていても相手の前までダッシュで跳んでいく。追い打ちを決めれば、起き攻めも問題ないぜ。



強鳳仙火の術ヒット後はこんなに離れているけど、俺、忍者（オタク）?



全然問題なし。こんな距離なら簡単さ。忍者（マニア）やけね。

ゲルトハイマー

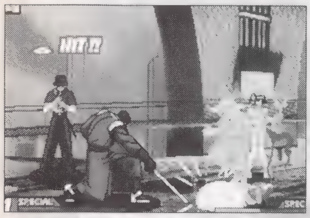
基本はジャンプ強Ⓚからのゴリ押し 直線的な攻めは強いので他の部分を磨こう。



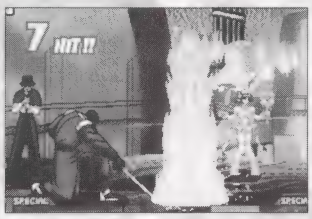
ヘビートレッドをアクセントに使う

ジャンプ中に出す技、ヘビートレッド(ジャンプ中⬆⬇+Ⓟ)は押したボタンによって移動距離が変わる。弱なら入力したポイントから真下に落下、強なら少し前進する。これをうまく空中での行動に混ぜてみよう。ジャンプ強Ⓚの連発やしゃがみ強Ⓟなどを駆使して相手を地上に固めたときなど、ゲルトハイマーが空中、相手が地上といった位置関係をとれる状況にする。

跳び込めるようになったら、しゃがみ弱Ⓟからの攻めがガードされたときなどに、前ジャンプで跳び込む。ここでバックジャンプからヘビートレッドを入力しよう。弱で出せば表ガード、強ならめくりガードを狙っていけるので強をメインに攻めてみよう。ヘビートレッドでガードを揺さぶる攻めは強力だが、ガードされると反撃は必至。だからアクセント程度に使っていこう。



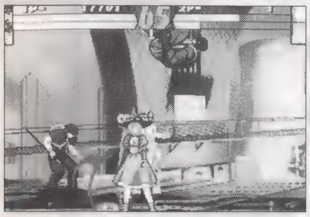
2段目をバックジャンプにして逃げるように見せかけて、



強でめくる。アレンジはいくらでもあるぞ。

アイアンマインで安定コンボ

しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち強Ⓟ×2→ゲインコントロール(⬅溜め➡+弱Ⓟ→⬅溜め➡+強Ⓟ→⬅溜め➡+ごっつい攻撃)という連続技が強力なゲルトハイマーだが、相手がしゃがんでくらったり間合いが離れていたときには、しゃがみ弱Ⓟが3発で終わったり、立ち強Ⓟがつながらなかったりする。こんなときにはガードされても問題ないアイアンマイン(弱Ⓟ+強Ⓟ)を使うといい。アイアンマインは強Ⓟの1発目にキャンセルをかけると連続技になるので1発目でかけよう。もし立ち強Ⓟがつながらなくても飛び道具なので、迎撃防御で一気に形勢逆転なんていう、悲惨なことにはならないぞ。

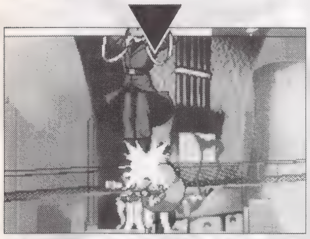


ヒットしたときには、少々もったいない感がイナメナイ。

とどめはアイアンダストボマー

ゲルトハイマーのストレスシュート技、アイアンダストボマー(⬇⬇+Ⓚ)は、出るまでが遅いのが欠点。しかしどのキャラのストレスシュート技にも引けを取らない特質を持っているのだ。それは、ケズリ量が半端でないことである。「えっ?」とバカにするのはまだ早い。そのケズリ量は普通のキャラの安定連続技よりも減ったりするのだ。回り込みで逃げられてしまうのが欠点だが、使えるときには狙っていこう。

「どうせヒットしないからなぁ」なんてあきらめるのは早計だ。狙ってみろ!



が、迎撃防御に依存されないのは大きい。



これだけ削ってまだ途中。この2倍はいく。

●リポート6

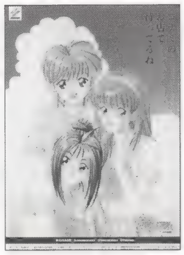
●リポーター：松山祐之介

コナミ元気ロケ通信

とっても暑いけどみんな元気かな？ところで「チルコポルト茶屋町店」が7月12日にオープンしたんだ!!関西のみんなはもちろん、そうでないキミも夏休みなんだし、大阪へぜひ遊びに行こう！

■緊急事態勃発！ハーバーランド店にときメモコーナー誕生

以前リポートした「チルコポルト神戸ハーバーランド店」の4階に、8月2日ついにというかようやくというのか「ときメモコーナー」が登場するよ。ときメモ景品の取りそろえはバッチリってことらしいので兵庫県はもちろん、近畿一円のときメモファンは集合せよ！この元ロケを読んでくれているキミに「ときメモコーナー」オープン記念として、先着2000名に「直営店特製ときメモオリジナルポスター」をプレゼント！えっ？前回ここに載ったのと同じのだろうって？あまーい！さらに別のバージョンなんだな。気になるオープンは朝10時！夏休み期間ということで早めのオープンだから常連さんも寝坊して遅れないよう注意！あ、それから、このページの引換券が必要だから忘れないようにね！



これまたコナミのお店でしか手に入らない！確実にもらっとこう！

■ゲリライベントに遭遇せよ！ビガロ新宿店

なんといっても連日大盛況なのが「おしえてyour heart」。最近常連さんの間では、館林さんの攻略が盛んに行われているとのこと！さすが直営店、情報が早いね。「ぱずるだま」もあいかわらずの超ハイレベルな対戦が繰り広げられているよ！8月には「百人組み手」が開催されるので腕に自信のあるキミは挑戦してみよう！

イベントといえば、「ビガロ新宿店」名物ゲリライベントをキミは知っているかな？文字どおりまったく予告なしに始まるイベントがたまにあるんだけど、この間はなんと菅原祥子さんが緊急来店！菅原さんがプレイした「おしえてyour heart」はおそれ多くてその日は誰も手を触れることができなかったとか！今ではすっかり伝説の筐体となってるそうだよ。夏休みだし、キミも「ビガロ新宿店」に遊びにきてみてね！いいことあるかもね。

■ノートが熱い！チルコポルト上尾店

改装で大幅にスペースアップして、格闘ゲームを中心にさらに活気あるフロアになった上尾店3階のビデオゲームフロア。腕ききのゲーマーが集うことで有名なここには、なんとノート用テーブルが3台あるんだ！毎日ノーターのみんながイラスト入りの楽しいコメントを書いてくれるので、ノートの進み具合はめちゃくちゃ早い。一度見にいってみよう！

月に1回以上開催されるゲーム大会も遠方からの参加者が多くて、毎回盛り上がっているとのこと。

関東在住のキミはぜひ行ってみよう！



こんな4コマも直営店ならでは？上尾店のノートより（ＬＣＦさん作）。

よろしくアクセス！コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

8月のイベント情報

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】

8／9～10　チルコまつり
・チルコだ！お祭りだ!!お祭り遊び盛りだくさん
（射的、ヨーヨー、スーパーボールすくい、輪投げetc.）

【チルコポルト上尾店】

8／9　バーチャストライカー2ゲーム大会（14:00より）
8／11～17　ときメモプライズ大サービス週間
・ときメモプライズの入ったプライズマシンを100円2プレイまたは100円3プレイにサービス！
8／23　　鉄拳3ゲーム大会（14:00より）
8／1～24　ときめきイラストギャラリー第2弾受付！
・水着、浴衣…。夏をイメージしたときメモキャラクターのイラストを募集します。優秀作品には賞品あり！

【チルコポルトモザイクガーデン店】

＊シールプリント機のシート3枚でミニアルバムプレゼント！

【ビガロ新宿店】

8／3「持ってけドロボー」キャンペーン！～ときメモコーナープライズ大放出～（新製品も当然バカ取れ！）
8／10「ときメモぱずるだまビガロカップ」グランドチャンピオン百人組み手（要参加申し込み）
・今年1月よりスタートした「ビガロカップ」も、7／21の最終戦をもって全8戦に渡る激闘の幕が降ろされた。超ハイレベルな闘いの連続だった当大会を制したグランドチャンピオンが、今度は百人組み手に挑む!!キミはチャンピオンを破ることができるか？（チャンピオンの都合上、日程を変更させていただく場合があります）
8／24　　夏休みファイナルイベント「ときメモぱずるだま」勝ち抜き戦（要参加申し込み）

【ビガロ梅田店】

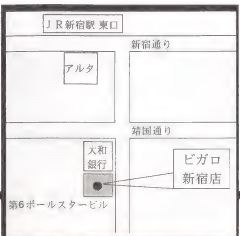
8／10～13　ときメモ景品バカ取れの日

【アルバイト募集！】

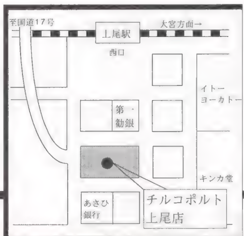
コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。
明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！
特に女性や、ハードウェアの知識のある人は大歓迎です!!
資　格：18歳以上25歳までで、店舗まで通勤可能な方。女性、未経験者、フリーターも歓迎します。
勤務地：コナミ各直営店（下の地図を参照ください）
待　遇：交通費支給、制服貸与（時給、勤務時間等は各店舗で異なりますのでお問い合わせください）
応募先：ご希望の店舗の「アルバイト募集係」まで直接お電話にてお問い合わせください。

優待券ご使用について

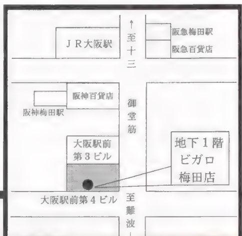
・ハーバーランド店ときメモポスター引換券
8月2日以降に、「ハーバーランド店ときメモポスター引換券」をチルコポルト神戸店4階「ときメモコーナー」までお持ちください。先着2000名様に特製ときメモポスターをプレゼントします。



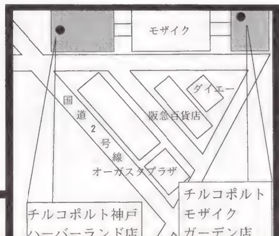
ビガロ新宿店
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



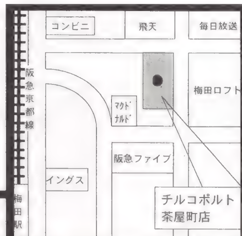
チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



ビガロ梅田店
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL.078-360-0744
チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン遊園地館内　TEL.078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

ポスター引換券
【ハーバーランド店ときメモポスター引換券】
チルコポルトハーバーランド店にて8月2日より先着2000名様のみ有効

担当：福田柵太郎　MIO　助っ人：TM

Ⓜにっひゃく号〜〜〜ッ!!だ!!喜べ福田二等兵!我々もこれで一人前の軍人だ!!
㊗…ってなぜ二等兵でありますか?しかもアナタは一等兵!プライド崩壊じゃん。
Ⓜどうでもよい!めでたきゃ何でもよいのだ福田一号生（噛ませ犬）よ!!
㊗そーだな。この際だからセーラー服でも着て仕事しろMIO二号生（若作り）。
Ⓜ……。僕は匍匐前進の訓練があるから失礼するよ!（逃亡）





➡（虹色町　しろがね「ア-53」隆乃さん①）
Ⓜ祝メスト200号＆香港返還!!7月1日のあの日を、あの街ですごしたかったのう。

今月のいっぱつ ザ・ゲーセン部

☆先日、高校生である私は数人の有志と共に「ゲーセン部」設立を希望する旨をしためた血書（赤のフェルトペン）を部活担当の教師に提出しました。すると彼は、血書を受け取ってわずか3フレーム前後でそれを八ツ裂きにし、にこやかに「まあ気にするな。過ちは誰にでもある」と言ってくれました。ああ、私たちは退学覚悟でしたのに、なんていい先生なんだ、って違うだろ。

非道いっすよ先生!そりゃー私たちも春先だったことも あって（↑言いわけ）多少オーバーロード気味だったかも知れませんが、そんな仕打ちはないでしょうT-ME!とくってかかると、じつはその先生もゲームが好きであることが判明。ではなぜ?と尋ねると、以下のような問題点が挙げられました。

1・部費の都合（一台何十万円もするゲームの筐体をいちいち買えない）

2・活動の内容、時間帯、状況などが不明確になる恐れが大きい

3・顧問となる先生がいない（物理的に）

4・外部への印象が悪い

5・もしもそんなことを校長に言ってみろ、俺の首がスプラッターハウスの化け物のように（以下略）

……なんか最後のほうは大人の都合丸出しで、生々しいというかなんというか…もごもご。

結局、私たちの一世一代の挑戦は失敗に終わったのですが、気になることがありました。それは、2と4の項目です。この二つは社会、それも学校という小社会から世間様という社会全体まで含めての、ゲームに対する理解が薄いことを示しています。なにを今さらとか、常識的にそうだろうとか思われるかもしれませんが、やはり私にとっては残念なことです。「ゲームセンター」に対する誤解はなくなりつつありますが、「ゲーム」自体に対して社会はまだまだ「趣味」と認めていない（少し言い過ぎかも）ようです。

人が趣味に目覚める瞬間、その対象がスポーツであれなんであれ、一種の「ゾクッ」とする感覚があると思います。単なる息抜きだけでなく、趣味としてゲームをする、またはとにかくゲームが好きな人の場合も、その対象が〝ゲーム〟であっただけで、例外ではないはずです。

そう考えてもらえると、ゲームをやらない人にも、ゲーマーの心、そして趣味としてのゲームのことが多少はわかってもらえると思います。

私はちょっと（相当かも）先走っていたかも知れませんが、いつか「ゲーセン部」ができるくらい、ゲームへの理解が深い社会になることを願ってやみません。

（福岡県　「R.C.ZAX for Y.O.」君Ⓐ）

★ゲームをプレイする楽しさ、奥深さを知っている私たちも、周囲の常識ってやつの中で無意識に「ゲーム部?そんなん無理に決まってるじゃない」とか思いこみ、結局なにもしなかった学生時代。

この彼のチョイと無謀に見えるゲーマー精神に突き動かされた行動に、私は非常に憧れる。結果はどうあれ。

手紙破くなよセンセー、読むくらいいいじゃないですか。それとも、なにか怖いことが書いてあったのか…。

こーなったら、まずはVF3甲子園や、ゲーメスト杯争奪ヴァンパイアセイヴァー大会で優勝するなりして実績を残し、R.C.ZAX君の後輩たちにゲーセン部設立の望みを託してください。

がぶりよりゲーマ人生



奇跡の入荷

1997年6月15日、福岡市天神のショッパーズ8階。そこにそれはあった。

「やれやれ、こんなところにゲームコーナーがあったとは盲点だったぜ。ここに昼飯を食いにこなければ永久に見つからなかっただろうな」

それとはコナミから発売されたアーケードゲーム、「ときめきメモリアル～おしえてユアハート～」である。5月中旬発売予定のはずが、6月に入ってもまったくゲーセンに現れない。バーチャストライカー2やグルーブオンファイトは入っているのになぜだ～っ!!と思っているところへ今回の発見である。

見ると「全国に300台、九州にわずか2台、奇跡の入荷!」とある。マジかよ…。九州に2台ということは福岡市はおろか、福岡県全体でもここ以外にはないのか…。

それにしても、全国に300台ということは各都道府県に6、7台ずつ配分できるということだ。それが九州7県にはわずか2台!納得いかないなー。「とべ!ポリスターズ」も福岡市内では1カ所しか確認できなかった。今年のコナミは「希少価値作戦」でも狙っているのだろうか?まさか「PF573」ではそんなことはないだろうなと信じたい。

話を元に戻し、ゲームの話に入ることにする。

1PLAY300円ということもあって、プレイにいささかのためらいも感じていた。なにしろ私は1回50円のゲーセンにばかり通っている人間である。

しかし、ファミコン時代からのコナミファンを自任する私がしりごみしては、後に続く者が出てこないぞ!と、決意をしてコインを投入。センサーに左手を置く。やはり少し緊張気味だが、いつもの自分を保って冷静にPLAYしようと努めたのだが…。

冷静になっているのは頭だけであった。発汗は止められない。あっという間にLIFEを9割ほど減らされてしまった。その後の自己嫌悪感は言語に絶する。やはり、このセンサーに嘘やごまかしは通じない。どんなPOLITIANでもこのセンサーの前には無力だろうな。プチャラティ以上だっ。

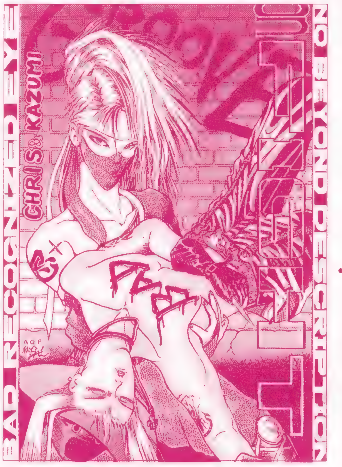
「ときメモ～」を求めてさまよっている九州のゲーマー諸君!博多駅から地下鉄に乗って天神方面へ約5分、天神地下街を北へ歩いて「マツヤレディス」から「ショッパーズ専門店街」に入るのだ!その8階にそれはある!

そして「ときメモ」を体験するのだ～!!(もし道に迷ったら地元の人に聞いてネ)。

(福岡県　Lieber KONAMI君Ⓒ)

㊗緊張したときはこの言葉を唱えて!「天才とは1%の霊感と99%の発汗である——エヂソン」。

それはそれとして、G-モデルにも1台ハーツがあるのでお触りOKですよ。



⬆(埼玉県　AGF-秋光春君③)
★なぜ味方を投げつけるかって?勝つためにこいつも望んでることに違いないからさ。



⬆(福岡県　ひんたさん④)
Ⓜ君の笑顔にまた会えたね…家庭用はやってみたかな?

明かされたモグラ鳴き

☆来た来た来た来たぁー!!あ?なにが来たかって?決まってんだろっ!「ブラッディロア」だ、「ブラッディロア」!そう、全国1000万人(↑ゼロが3つくらい多い)の獣人フェチが夢にまで見た「獣人しか登場しない格闘ゲーム」が、あのエイティング/ライジング&ハドソンの手でとうとう実現される日がやって来たっつってんだよ!!

なぁそこのアンタ、分かるか?この興奮がっ!獣なんだぞケモノ。キャラ全員、例外なく。狼さん、虎さん、ライオンさんといった基本的なところは勿論、ウサギさん、イノシシおばさん(↑超似てる人知ってるよ)、果てはアレ系の狐さんまでもがみんなで仲良く血まみれのバトルを展開するんだぜ、うひひひひ。

どうよ、諸君!!この歴史的事件を黙って見過ごすことができようか?否!!できるはずがなぁーい!なぜならば!ここに愛があるからっっ(まるっきり根拠なし)!!

え?なんだって?「なんか毛深いしー。超暑苦しいっていうかー」

ぬぅぅぅ黙れ黙れ黙れぇ!!貴様それでも日本男児かぁ!暑苦しい?おおいに結構!それが金○の夏、日本の夏。

いいからやれ!漢だろ!漢なら…漢ならこそ!!さぁ、いてもたってもいられなくなった読者諸君よ、今すぐゲーセンに走れ!そう、犬よりも速く!!(注…犬はいない)そんでもって獣化だ、獣化ぁ!!醜い人間の姿なんかかなぐり捨てろ!!うひゃひゃひゃひゃ!!社会復帰できるかなぁ、俺。

(北海道　にっかつロマンテクノ君Ⓓ)

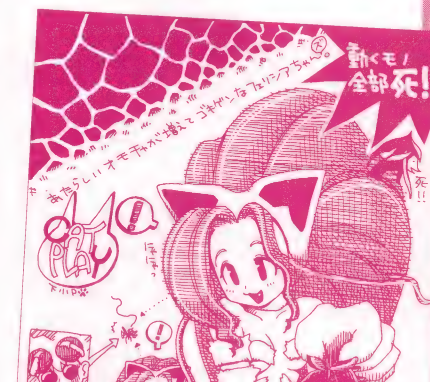
㊗でも、叔母ミツコの勝ちポーズは人時のほうが好き。だって投げキッスなんですもの。ヴボバアっ(吐)。

怒首領蜂の2周目を慣れた様子でやっていた人をすごいなーと思って見ていたら中学時代の友人だった。ゲームと縁遠い存在だったので驚いた。

話をしていてふと見ると、胸にときめきピンバッジをしていて5倍驚いた。

人は変わるもんだ。

(埼玉県　ケロパス君Ⓑ)



⬆(東京都　ウラン235フェリフェチさん②)
ⓂESの猫追い打ちが可愛くてたまらん♡

大好きネクロ電気

ふううーん…ネ、ネクロかっこよすぎ…。大根のように白くて長い腕…。やりこむほどに味がにじみ出る…おいしすぎる。我が愛しのネッキー。まだ一度もギルに勝っていない私のネッキーことネクロは余裕が出てきたので、あのお下劣パンツマンを感電死させる日もそう遠くはないだろう(やっぱSAは「ストォーム」!)。

メスト編集陣の語られるとおり、確かにネクロはイロモノではなく影の主役！「実はイロモノでした」と言われようが、それはそれでイロモノとしてのかっこよさをそなえたファイターゆえ、ちっとも全然かまいませ～ん。

ストⅢ登場初期は、「いつになっても隆さんが真の主役よ」とかほざいていた私であった。だが！いつからかネッキーと共に闘うようになり、ケンの竜巻にまかれながらやり場のない闘いを続けることに空しさを感じつつも、歌うことを夢見たおかげで今や完全に目覚めました。

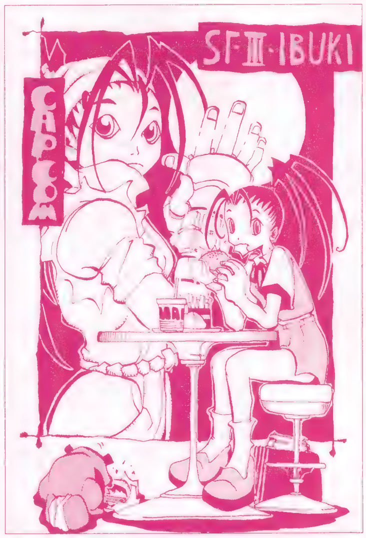
いぶきサイコー。やっぱり隆はシブい。アレックスも投げがたまらん。でも、最近になって私はネクロが一番好きになりましたですよ。これまではボタン連打ですっとばして気にもとめなかった勝ち台詞。ネクロのだけはしっかりながめている。面白いし、飽きないのである。あえてここには書きません。みなさんが一度でもネクロを使って自力で確かめて下さるまで。とにかく好きなんだな、これが。過激な普段の形相や行動からは、なかなか表に出てこない寂しさや悲しさなんかが、時折漂っているところがイカス。「内に秘めた闘志」というアレにすごく魅了されてしまいます。

でも、ネクロの本質って実はなんだろう？私にはまだわからないのです。ふううん…OPの後ろ姿。アレだけで私はおなかいっぱいです。すさまじくかっこいいと思います。アレのテレカは作らないのですか!?

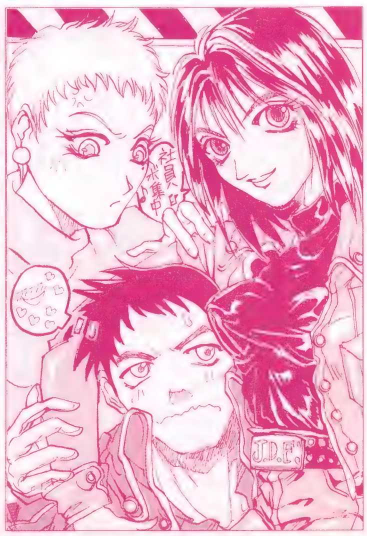
ああ、ありがとうカプコン。本当の意味でかっこいいキャラをありがとう。大事にします。

(長野県　Kさん Ⓔ)

Ⓜ彼のED、私はすごく好き。自由を求めて生きる姿に、これからは幸せになってほしいと願うよ。だが!!対戦だとイヤキャラ(泣)。



➡(東京都　高岡大輔Ⅲ君⑤)
Ⓜ対戦をさんざんやった後のファストフードって好きだなあ。今や日常化。



➡(埼玉県　散楼蘭さん⑥)
Ⓜ実は最近になってCD聴いて、プレイしてみようと思っていたりする。

つっこみ三昧

「You can't escape」の意味がわからない。英語の授業寝ているからだろうか。
(兵庫県　ゲーメス男Ⓕ)

☗「エスケープキッズ2だして」意訳。本当は…「逃げられねぇぜ」。

196号のストリートファイターⅢのキャラ別リープ表のショウ・リュウ・ショーン…ま、まさか伝説のブレイカーズ、ショウ様がストⅢに出ていたなんて。
(東京都　ショウ様ふぁんクラブ会長さんⒼ)

☗デ～ンデンデッデデ～(勝ち音)。

ギャルズアイランドに野郎島。ゴウカイザーのプラトニックツインズへの投稿はどっちに送れば良いのだろうか。
(兵庫県　上田洋君Ⓗ)

☗票割れしそうでドキドキ。両性具有ファンブックでもあればなあ。

昔、ゲーメストでやっていたマンガはもうやらないのですか？もしやるなら「電車でGO！」希望。
(埼玉県　JNC沙咲君Ⓘ)

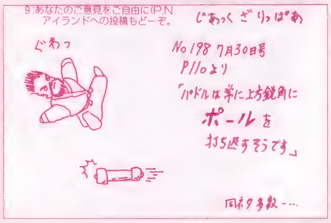
☗希望の本誌新連載「りゅうがんばる(偽題)」どーぞよろしく！

G-ダライアスの「G」ってなに？
(千葉県　ティモトル鬼君Ⓙ)

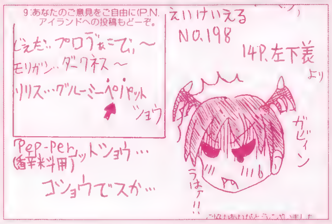
☗タイトー横内さん(スーパージョッキー熱湯ルーレットに出場した偉い人)からの解答です。「G」の意味は、
1. Gigantic…ギガンティック。巨大なボス。
2. Generality…ジェネラリティー。血統。
3. Genesis…ジェネシス。創世記。
4. Green Globe…グリーングローブ。母なる緑の星。



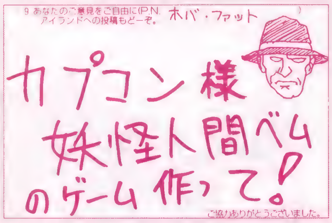
☗腐卵死体だなこの卵野郎！⑦



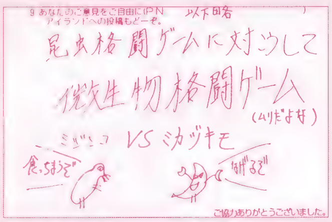
☗いやーはははは。⑧



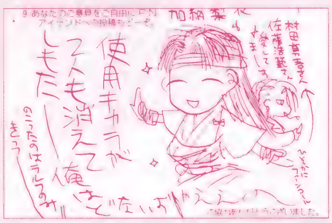
☗ぺパッと解決～～。⑨



☗暗く音のないゲームだったり。⑩



☗元生き物係としては、育成ゲームを所望す。⑪



☗シェルミーはお嫌い?⑫

燃えよ青春!!



ゲーム、我が半身

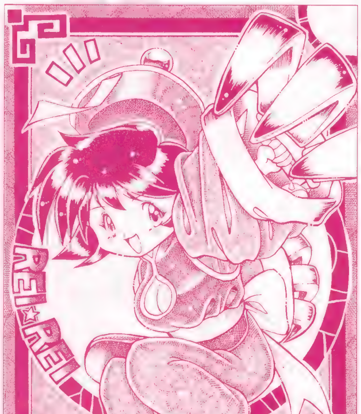
☆すっかりゲーセンから足が遠のいていた僕が、再びゲーセンに行きだしたのは、『電車でGO!』の記事を読んで、いたく感動したからであった。
早速ゲーセンに行き、プレイしてみた。面白い!僕はすっかりこのゲームの虜になってしまった。なんとか初級をクリアできる程度にはなった。
そんな最中、『ヴァンパイアセイヴァー』が新入荷した。即座にプレイしてみたが、なんと、これも面白いではないか!おかげで久しく絶えていた闘魂に火がついた。現在は初代からの相棒、サスカッチとともに修業中である。
この両ゲームとも人気沸騰中のため、なかなかプレイできない。ひまつぶしをかねて、なにげなしに『怒首領蜂』をやってみた。…うぬう、またしても面白いではないか!2面ボスにもたどりつけないという有り様ではあるが、自分なりに弾避けの快感に酔いしれておる今日この頃である。
…ほんの少し前までは、ゲーセン通いをすっかりやめていた。燃えるゲームもなかったし、もういいかげんゲームを卒業してもいい歳でもある。そう考えていた。
そんな僕をゲーセンに呼び戻してくれたのが、もう十年以上のつきあいとなる「ゲーメスト」と、そして僕が心底好きな「ゲーム」であった。
あと何年、こんな幸福な人生が続くかはわからない。しかし、まだ途中ではあるが、僕の一番大切なものに対して、「ありがとう」の一言を贈りたい。
そしてもう一言、
「これからもよろしく!」
(京都府　じんや亭TKB君Ⓛ)
★'97年のゲームは、どのジャンルもえらく豊作だよね。この先ずっとゲーム業界が好調であるようにと、ゲーメスト&ダーメストは祈ってます。



➡(奈良県　笹輔33君⑬)
★魂は絶えぬ、君を想う心と共に…。

我が町のB伝説

☆僕のいきつけのゲーセンには、スプライツがないのにブレイカーズがあった(失礼!)。そのブレイカーズは妙に存在感があったのになぜか店の奥にひっそりと置いてありました…。
しかし、KOF'96を蹴落とし見事通信対戦台に昇格!そのときに偶然1回タダでプレイできたピエールの声は、今でも僕の耳に焼き付いている。ケッコー長くブレイカーズの対戦台は存在したのだが、ある日、ギャルズパニックSに変わってしまった…(ギャルパニSも対戦台)。
それ以来、ブレイカーズの姿は見ないが、その勇姿は新鮮な感動を僕に与えてくれた。ありがとうブレイカーズ、アンタのことは忘れない。
以上が僕のいきつけのゲーセンでのブレイカーズ伝説である。この伝説を機会に僕はブレイカーズが活躍することを「真・下克上」と呼びたい。
ブレイカーズ伝説はまだまだ全国に眠っているハズ。「我が町のB伝説」、「真・下克上だっ!ブレイカーズッッ!」などの、あなたのいきつけのゲーセンでブレイカーズ伝説を作ってみませんか。広めてみませんか。
本当のことを言えば、僕はブレイカーズファンではない(㊗…ここまで持ち上げといてか?)。しかし、今回のヤツのブレイクぶりに僕はひかれた。飛翔せよ、ブレイカーズ…。
(和歌山県　星葉阿・智津君Ⓜ)
㊗私の友達は某吸血鬼格闘で猫使いだったという理由でライラを選んだ。同キャラ対戦時に2P側の名前が変わったり、ラスボスが味皇似だったり…凝ってる…。



➡(大阪府　㊎東G-29B、AKD君⑮)
Ⓜセイヴァーのレイレイ、闘いはどんな感じ?

☆このあいだ、家族旅行でいったホテルのゲームコーナー、あれはすごかった。なんとゲームは3つ、1つはガンシューティング、これはいいとしてももう一つはパックマン、極めつきは野球拳(しかも見知らぬおっちゃんが連コインしていた)。僕にどうしろというんだ?
(東京都　マルローネ君Ⓝ)
★メランコリーなその場の空気が伝わってくるようだ。まあホテル側の全年齢に対応した、粋基板セレクトといったところでしょうか。ところでそのガンシューってもしかしてマッドドッグマックリー?

『子育てクイズ　マイエンジェル』をプレイ中に彼女から「そんなに(子供)ほしーの?」といわれた。まだつきあって2週間なのに…。
(沖縄県　みなみのDIO君Ⓚ)



⬆(山形県　笑面龍君⑭)
Ⓜ初めて見たときは学生にと闘っていた…別のゲームかと思った。

こちらこだわり派



☆結婚してからゲームに目覚め、ヘタながらに楽しんできましたが、最近は子供が小さいため(3歳と9カ月)、ゲーメストを愛読してゲームセンターに行った気になってがまんしています。

(三重県　初代春麗使いさん⓪)

㊢夏の終わりに、アイランドの姿が高貴化する予定。お子様の絵本代わりに超芸魂をおすすめします。おやすみ前にメストを読んであげると、ほーらすやすや!?

騎士道に学ぶ

☆のどかで平和な昼下がり、突如事件は起こった。

「女性パイロットか」

俺が初めて見たバーチャロンをしている女の子だった。彼女の操るテムジンは横ダッシュライフルを繰り返し、敵を見失うと旋回していた。

「初めて、か…」

少し前のことが思い出された。俺は以前、明らかに初心者の小学生に乱入し、虐殺したことがあった。うつむいて小学生は帰っていった。ああ、俺ってなんやねん。あの子の楽しみを、弱いからって奪って、他にもできる台があったのに、最低やな、と時々思い出しては後悔した。

そんなとき、俺を押し退け、男がバーチャロン2P側へ回り、そして乱入した。

ENEMY-の画面。

戸惑う女の子。敵は接近戦のアファームド。俺の目の前で虐殺が行われた。なす術もなく、ガードひとつできず斬られるテムジン。4本勝負をたっぷりと斬られ続け、うつむいて帰っていく女の子。

「……」

俺は腹が立った。怒った。自分も同類だったくせに。

「偽善者が正義の味方のつもりか…」そう思いながら乱入。

「……倒す」

愛機バルバスが戦場に舞い降りた。

ショットガン。

Fマイン。

トンファー。

キャンセルクロー。

ヒット……。

「勝った」

少し、すっとした。敵はすぐ、乱入。激戦の末、俺は敗れた。でも、俺は勝ったんだ。

その後、俺は、頭の中で、理屈でとにかく無理に納得しようとしていた。あのことを思い出すこともなく、虐殺されることはあっても二度と虐殺を行うことはなかった。

と、ここまで書いて俺が言いたいことは、プレイが自分にとって100円の価値があるか、相手が100円取られることを認める価値があるか、いつも考えていけたらええなーということ。弱いものいじめは後々自分のしょうもなさを確認するだけやで。

第一次大戦のときのドイツ空軍のパイロットは騎士出身が多かったそうや。そやから、エンジントラブルの敵機は見逃したりしたそうや。命の取り合いの中で、格好つけて戦うやつもおるねんしな、ここはひとつ、騎士道でGO！ゆうふうにやっていかへん？

(大阪府　すべてはホントでウソかもね。君Ⓟ)

☆今日は、とてもうれしいことがあったのです。なんとセイヴァーでガードキャンセルができました。ゲーム歴10カ月、いつもGCを頑張って練習していた初心者の私には大事件でした。しかも、たまたま出ちまったものではないのです！

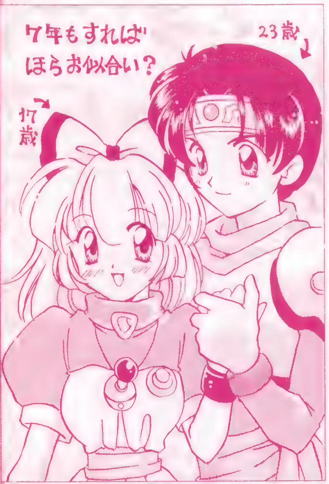
(実況中継)

画面端に追い詰められた…どうしよう…ハッこのリリス！まさか我がデミトリ君にシャイニングブレイドESで入れようとしてるんじゃ…あーっやっぱりね！…こういうときのためにGCがあるんだエイッ。

次の瞬間、「デモンクレイドル！」の声と変な英語が画面に！ついにやった。1コインクリア4ヒットコンボに加えGC…もう誰にも私を初心者とは言わせない。

(新潟県　スコアネームって何？さんⓆ)

★神保町GC教習所の教官たちも血涙流して喜んでマス。



⬆(石川県　山本佳織さん⑯)

Ⓜ美男美女でよろしいが、彼が尻に敷かれる姿が目に浮かぶ…？



➡(東京都　MINOYA君⑰)

Ⓜやっぱおシリか!?そしてヒヨコをうまそうに食うゲーム、というイメージ。ダメか？

街角ヴァンパイアでシャッア!!

通りで見かけたザベル似アフロ君、大江戸ライクな地蔵様、そんな街のどこかのゲーム世界的写真を扱う、黄昏コーナーないかしら？

ここにできました。実はこのコーナーは今秋開催予定の「闇のイラスト・コスプレコンテスト2（仮）」の会議上で5時間討議された結果、光の速さでボツになり、アイランドの1コーナーとして転生したもの。

そんなプロセスで生まれたお気楽コーナー「街角ヴァンパイアでシャッア！」が求めるフォトとは！

一例をあげると…。

・わが家のフェリシア…彼女に似た純猫写真を激写。

・ボクの王様自慢…君は自分を王と思うか?イエスなあなたはその王様っぷりを見せてくれ。

・隣のビシャモン…ここビシャモンいそう…、そんな風景…。そこがシャッターチャンス！

…というような、コスプレとは違う、日常にウフフと潜むゲーム世界を自由に撮ってみてほしい。今のはあくまでも一例だが、くれぐれも他人の迷惑になるような撮影だけはしちゃいかんぞ。

今回はセイヴァーがお題だが、これからはアーケードゲームなら何でもいいぞ。オヤジにピンポン玉打たせてブロックカーニバル、てのもありだ。

ただ、暗めの写真は誌面に出にくいので注意。



チアー&ファイアー!!（どこが街角?）

超芸魂



➡（静岡県　かづきみしをさん⑱）

—企画書—

『ガンシューティングときめきナイトスラッシャーズinスプラッターハウス・オブ・ザ・デッド』

この作品は世界初の恋愛ガンシューティングです。迫りよるゾンビを駆逐し、自分に磨きをかけ、お気に入りの彼女に告白しましょう。

〜ストーリー〜

200X年、人類は悪夢の奇病に襲われる。これに感染した女性は髪の色が不気味に変色し、抵抗力のないオタクの男性は彼女らに熱中してしまい、経済がストップしてしまうという世界的な危機に陥った。

これを危惧した国際機関「ナイトスラッシャーズ」は、主人公である君を感染源である「ときめき学園」に派遣し、感染した女性を撃ち殺す使命を与えた。アバウトな性格の先輩ジェイクは言った。

「撃つのめんどくせーや、ワゴンでまとめて轢いちゃえドーン」

こうして作戦は終了したはずであった。

あれから1年。殺したはずの彼女たちはゾンビとして蘇り、さらには多くの学生たちをゾンビにしていた。君は今度こそ作戦を遂行するため、単身この学園にもう1度足を踏み入れた…。

〜オープニングデモ〜

オープニングテーマ「もっと　ときめ○」の曲がバックで流れ、一人ずつ、不気味にも色々な髪の色の女キャラが登場しますが、そのつど主人公に眉間を撃ち抜かれて倒れていきます。

こうしてときめき学園墓所に彼女たちの死体が埋葬されて学園に一時の平和が訪れる。

1年後、彼女たちの死体が次々と蘇り学園に恐怖が再び襲いかかる…というバックストーリーがタイムトラベラー級ホログラム映像で30分ほど流れ、初めてタイトルの「TOKIMEKI in THE SPLATTER SCHOOL OF THE DEAD」の文字板が景品取り出し口から出てきます。

〜各イベントについて〜

・美木原目グミ

校門でゾンビドッグ「ケル



➡（埼玉県　裕木康隆君⑳）
福 シンちゃんはなんでも飲む！そしてなんでも食べる！



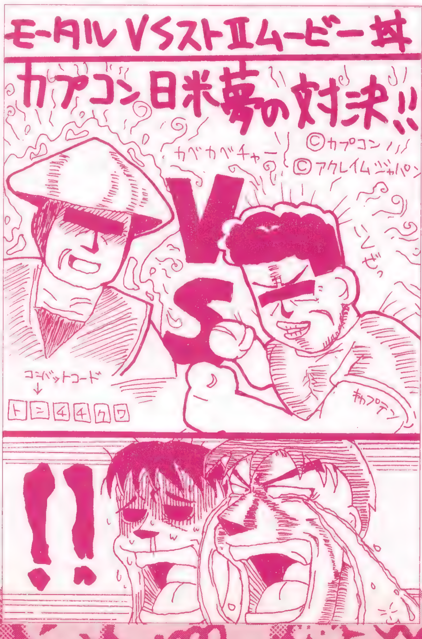
➡（大阪府　AAA君⑲）
福 印象悪くするとジッパーでバラバラに。メッセージは「アリーヴェデルチ！」



➡（京都府　村田真吾君㉑）
福 投げずに殺る50のテクの一つ。



➡（千葉県　S.N.O.君㉒）
福 MIO女帝が椅子から転げ落ちた作品。隅のねじ式入りギルが素敵ね。



➡（沖縄県　へっぽこチョップコンボ君㉓）
福 シュマゴラスにアニマリティつけろー。憲 磨呂はナメクジに変身だ。

ベロス」を連れ、それを振り回して近づいてきます。
　彼女の頭を守るアーマーを撃てば後退するので、狙いを定めて確実にヒットさせて下さい。アーマー破壊後はどこを狙ってもダメージを与えられるようになるので、煮るなり焼くなりしましょう。
　動かなくなったらステージクリアです。

・清皮望
　プールに巣くう水泳型ゾンビです。青緑の苔むしたプールの中を進むと、彼女が水中から出現します。

　彼女自体の攻撃は噛みつき程度ですが、プールで溺れ死んだ生徒ゾンビの攻撃がやっかいでしょう。わざとらしく配置されたアイテム『棒きれ』で殴りつけ、ペッチョンペッチョン壁の一部にしてやりましょう。
　ボス本体への攻撃は上半身が水中から出ているときと、影がゆらりと近づいてきたときタイミングよくキックすることです。
　そうして蹴ってゆくと、しだいに水の色が青緑から赤に変化してゆき、最終的に彼女の肉片が浮いてきたらステージクリアです。

・朝日奈幽子
　廊下を移動していると突然、「WARNING」と警告が発令されます。前方より高速でなにかの物体がドップラー効果と共に通りすぎ、教室と廊下の窓ガラスが割れていきます。
　振り返ると、放浪型ゾンビの朝日奈さんが立っており、攻撃をすると廊下から校庭へと逃げていきます。追いかけていくと、校庭は電飾で飾られていて、朝日奈さん自身も「ブレードランナー」のキャプテン・ダイナモのごとく、電灯で飾られています。バンバン撃っていきましょー、そうそう頭だけは残しておくこと。なぜなら、彼女は頭だけになっても「超ラッキー」などとしゃべり続けて楽しいからです。
（ハイドロプラス都ハスラン市　"ぼくテンテン君"沖弓画家A君Ⓡ）
(福)学校の中に墓所があるかフツー!?追記の「わたしゃホラー映画苦手なんですぅ」が妙に嘘くさいぞ。



➡（石川県　粉ふきイモさん㉔）
(福)てっきりラフレシアとでも契るものかと。



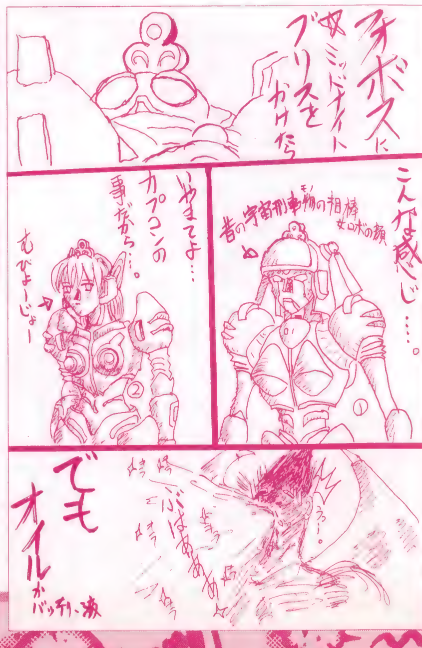
➡（茨城県　MkーⅢ君㉗）
(福)花がさらわれる＝ドンキーコング3?いやさコナミのミスウォリだと思う。



➡（神奈川県　サリエリ君㉖）
(福)扱きますか。



➡（宮城県　体力限界君㉘）
(福)上から、花譲院和狆、チャムチャム、ズイーガー、牙神幻十郎のイラスト。



➡（大阪府　"D"SYSTEM君㉖）
(福)油すましが好敵手かもねかーもね。

ヤバ人隔離集中治療施設 アザーサイドホスピタル

　198号のロリリスさん！あなたは正しい！私もリスのあの貧乳、淫靡なセリフ、そしてショートカットロリフェイスに一発撃沈した人間だ！
　リリスがいなかったら私は今でも、ヴァンパイアシリーズをやっていなかっただろう！あぁ、愛しのリリスゥ～。
（大阪府　ロマン派詩人君Ⓢ）
(福)MーO獄長！軽度「俺はリリスの神様だ！ウシヤス症候群」であります。処方を！

☆愛生ちゃん…もう、疲れたよ。……なぁんて嘘は止めて、もしも愛生ちゃんコーナーいってみよう！
　もしも愛生ちゃんの実物大ポスターを手に入れてしまったら貴方は、
一番：もちろん、鑑賞用として寝室の天井に貼り付ける
二番：当然、見えない部分を想像する。
三番：食う。
（長崎県　でんでら君Ⓣ）
(福)治療するより施設に発破仕掛けたほうが早そうだ。
Ⓜ季節柄、発破は500円までね。バナナも含む。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで。
○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③



買います

●ゲーメスト増刊スーパーストII、スーパーストIIX、ヴァンパイアを適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒658 兵庫県神戸市東灘区向洋町中1-4-124-1005 堀井紀行）

●カプコンシークレットファイル19XX、D&D®、ロックマン2、スターグラディエイター、スーパーパズルファイターIIX、虹色町の奇跡、ウォーザードを美品で買います。希望価格明記のうえW葉書か封書で連絡ください。バラ可。②
（〒347 埼玉県加須市川口1311-1 草間礼子）

●鉄拳2、3のデフォルメキャラクターキーホルダー各種を2～400円で買います。どのキャラかを明記のうえ連絡ください。③
（〒531 大阪府大阪市北区長柄中2-6-1富太マンション201 下農恭平）

●KOF'95コンプリートマニュアル記念テレカ（庵柄のもの）を5000円以上で買います。Wハガキか80円切手同封で連絡ください。③
（〒730 広島県広島市中区上幟町81 901号室 鈴木直樹）

●「コナミアミューズメントサウンズ'93夏～ガイアポリス」を高価で買います。新品優先。③
（〒340 埼玉県草加市谷塚2553 ドーミー谷塚314 佐藤洋希）

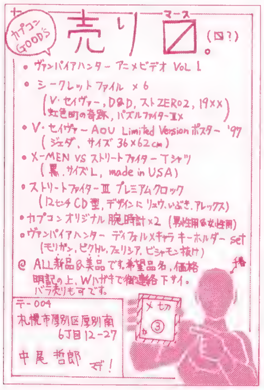
売ります

●バーチャロンタペストリー（全種）、侍魂タペストリー（全種）、FFVIIぬいぐるみパート2（全種）、ときめきメモリアルプレートパート2などを売ります。そのほかにもゲームグッズ多数あります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。②
（〒814 福岡県福岡市早良区百道2-9-21 吉田秀行）

●SS版虹色町の奇跡の店頭告知用非売品ポスター（超美品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒108 東京都港区三田1-11-21-404 今井アリサ）

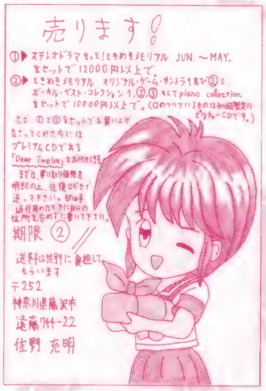
●景品用ときめきメモリアルCDVol.5に付いてくる藤崎詩織等身大POP、ときめきメモリアルおしえてユア・ハートポスター（超美品）を売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。
（〒250 神奈川県小田原市南町4-6-22 斎藤めぐみ）

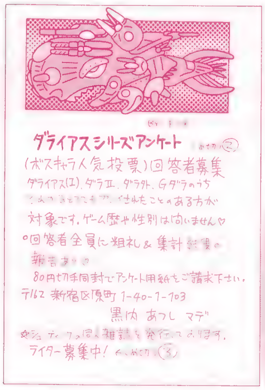
●ネオジオCD+RB餓狼SP+侍魂天草降臨+KOF'96コレクション+ティンクルスタースプライツ+KOF'94+風雲黙示録+クイズKOFを2万円以上で売ります。送料こちらもち。ゲーメストムックやポスターなどのおまけもつけます。なるべくW葉書で連絡ください。③
（〒387 長野県更埴市八幡2170 竹内裕和）

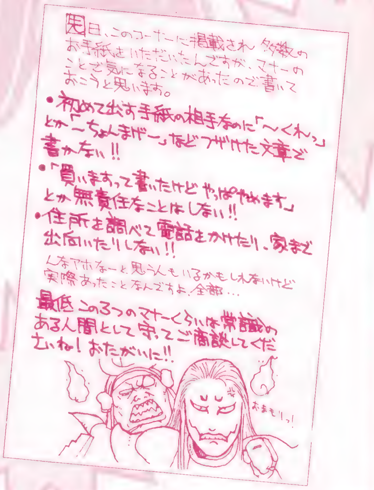








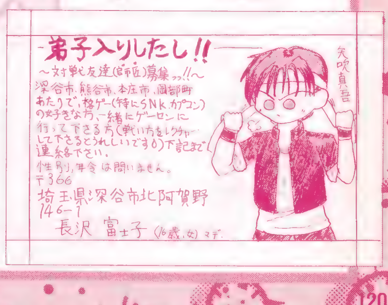




お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係





びっくり！ドキドキ♥プレゼント満載!!

GAMEST 200号記念 200名プレゼント



編集者もビックリの掘り出し物グッズから、豪華基板プレゼントまで、どっさり200名分も用意したよ。欲しいプレゼントが見つかったら番号と表中の応募No.を合わせ、賞品名を確認してから応募の仕方を見よう。んじゃ、しっかり目を凝らして選んでね！

テクモ



33

データイースト



32 グッズ



タイトー

シューティングVIDEO 30



31

セタ

29

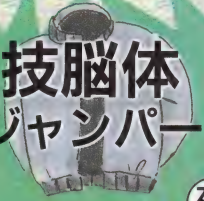


ナムコ



36

技脳体ジャンパー

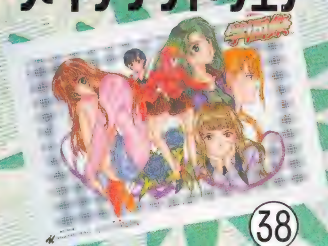


35



34

メイクソフトウェア



38

Miraisoft



37

ライジング



39

ゲーメスト読サビ

グッズ



41



40 グッズ

ゲーメスト

各種基板



47



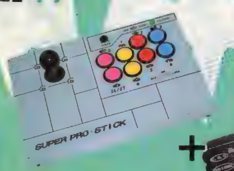
46



48



45

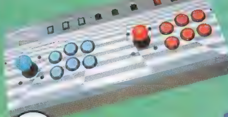


42

\+



各種コンパネ



44



43

メーカー	応募No.	プレゼント	当選者数
アリカ	①	PS版「ストリートファイターEX Plus α」ソフト	3名
ADK	②	「NINJYA MASTER'S　覇王忍法帖」プロモーションビデオ+ポスターセット	3名
	③	「痛快GANGAN行進曲」ポスター+英語版ポスターセット	3名
	④	「ワールドヒーローズ」ポスター	3名
	⑤	「ワールドヒーローズ2」ポスター	3名
	⑥	「ワールドヒーローズ2ジェット」ポスター	3名
	⑦	「ワールドヒーローズパーフェクト」ポスター	3名
	⑧	「クロススウォードⅡ」ポスター	2名
SNK	⑨	「K.O.F'97」ポスター	5名
	⑩	生駒治美サイン入り　ナコルルステッカー	5名
	⑪	「サムライスピリッツ天草降臨」ポスター	5名
	⑫	「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」ポスター	5名
カプコン	⑬	ミニキュート+「ヴァンパイアセイヴァー」基板セット	1名
	⑭	カプコン岡本氏、船水氏、イラストレーターAKIMANとの御会食券(ただし東京、大阪地区の方に限る。応募ハガキにカプコンへの熱きメッセージを添えること)	ペア1組
コナミ	⑮	「ソーラーアサルト」ポスター	3名
	⑯	「ときめきメモリアル　おしえてyourheart」メッセージカードファイル	5名
サクセス	⑰	「コットン」湯飲み	5名
セガ(2研)	⑱	「バーチャファイター3」Tシャツ	5名
	⑲	「ファイテングバイパーズ」Tシャツ	5名
	⑳	「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」Tシャツ	5名
	㉑	「ファイターズメガミックス」Tシャツ	5名
	㉒	「ダイナマイト刑事」「ダイナマイトベースボール97」ダイナマイトうちわセット	5名
(3研)	㉓	「バーチャストライカー2」タオル	3名
	㉔	「セガラリー」Tシャツ	1名
	㉕	「トップスケーター」Tシャツ	2名
	㉖	「ラストブロンクス」Tシャツ	1名
	㉗	「ラストブロンクス」壁掛け	1名
	㉘	「ロストワールド」ムービー集	5名
セタ	㉙	「スーパーリアル麻雀」シリーズインストカードセット+α	10名
タイトー	㉚	タイトーシューティングヒストリービデオ	2名
	㉛	「サイドバイサイド2」ポスター	5名
データイースト	㉜	「マジカルドロップ」グッズセット(クリアファイル、スケジュールシール、Tシャツ、巾着袋など)	1名
テクモ	㉝	PS版「モンスターファーム」ソフト	3名
ナムコ	㉞	「ファイナルハロン」うちわファミリーセット(5枚セット)	30名
	㉟	技・脳・体ジャンパー	1名
	㊱	ナムコオリジナルテレカ　金・銀セット	10名
Miraisoft	㊲	「TREASURE GEAR」プロモーションビデオ+ポスター2種類セット	10名
メイクソフトウェア	㊳	「麻雀学園祭」ポスター	10名
ライジング	㊴	「ブラッディロア」ポスター	10名
ゲーメスト読サビ	㊵	メルティ、ダークメルティグッズ10点セット(テレカ、Tシャツ、スポーツタオル、カードケース、爪切り、テレカケース2nd、マウスパッド、メルティバインダー97、ダークメルティバインダー97、暑中見舞いカード)	3名
	㊶	七瀬　葵ナコリムグッズセット(ナコリム羅刹テレカセット、ナコルルマグカップ、リムルルマグカップ、ナコリムマウスパッド華、ナコリムマウスパッド雅、など)	2名
ゲーメスト	㊷	シグマAV-5000+シグマ8000TBセット	1名
	㊸	PANA TWIN LONG	1名
	㊹	PANA CUSTOM LONG	1名
	㊺	「K.O.F'97」基板	1名
	㊻	「鉄拳3」基板	1名
	㊼	「怒首領蜂」基板	1名
	㊽	「Gダライアス」基板	1名
			[illegible]名

応募の仕方

プレゼントに付いている番号は応募No.です。欲しいプレゼントを選び、表中から同じ番号を探しましょう。見つかったら、官製ハガキにあなたの住所・氏名・年齢・電話番号・応募No.を明記し、左の応募券をしっかり貼って次の宛先に郵送してください（応募券のないものは無効とします。また、ハガキ1枚につき賞品1つまで)。締め切りは、8月29日（消印有効)。

200号記念
プレゼント
応募券

宛先：〒101東京都千代田区神田神保町1-26㈱新声社「ゲーメスト200号記念プレゼント」係


ゲーメストアイランドに
新コーナー登場!?
第１回企画として、ヴァンパイアセイヴァーに関するおもしろ写真を大募集するらしい。
君の町に隠れ棲むヴァンパイアな人たちや、ヴァンパイアのアジトなんかを見つけだし、バシバシスクープしちゃってちょーだい！詳しくは、この本の113ページから始まる「ゲーメストアイランド」を見てね！
このページに関する問い合わせ先
株式会社新声社　ゲーメスト杯実行委員会（担当／タケモリ）
TEL.03-3293-9324
主催：ゲーメスト　共催：株式会社 カプコン
イヴァー全国大会
開催日：平成9年11月2日（日）
開催地：竹芝ニューピアホール
開催決定!!
VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire
TM
© CAPCOM CO., 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

闇のイラスト＆コスプレ大募集!!

■応募要項

●受付期間
平成9年7月30日～9月10日（当日必着）

●部門
イラスト：ヴァンパイア セイヴァーに登場するキャラクターのカラーイラスト
コスプレ：ヴァンパイアシリーズに登場するキャラクターのコスプレ
その他：ヴァンパイア セイヴァーに関するモノで、上記ジャンルに属さない独自の創作作品

●発表
ゲーメスト10／15発売号にて、最終選考作品を一挙発表。その中から読者投票にて最優秀作を決定。最優秀作品の発表及び、授賞式は11月2日ニューピアホールでの「ヴァンパイア セイヴァー全国大会」で行います。

●サイズ
①イラスト＝ハガキサイズ1枚を1点とします
②コスプレ＝写真はLサイズまたはサービスサイズで、全身とバストアップを1セットの1点とします
③その他＝破損の恐れのある作品は写真でのエントリーも可

●賞
イラスト最優秀賞、優秀賞
コスプレ最優秀賞、優秀賞
その他各賞

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社 ゲーメスト編集部
ヴァンパイア セイヴァー「闇のイラスト＆コスプレ大募集」係

●お問い合わせ先 ゲーメスト編集部「闇のイラスト＆コスプレ大募集」係 TEL.03-3293-9324

●選考基準
イラスト、コスプレ、その他ともにありません。ありとあらゆる自由な発想で、あっと驚くような作品をお待ちしています。

※応募された作品はご返却できませんので、ご了承下さい。
※審査の対象となるのはヴァンパイアシリーズに登場するキャラクターです。
※複数ハガキを同封して申し込むときは、一枚ずつ住所氏名、電話番号等を記入して下さい。

第16回ゲーメスト杯

ヴァンパイア セー

やあ、みんな！　お待ちかねヴァンパイアシリーズが、ゲーメスト杯に戻ってきたぞ!!
今回はプレイヤー諸君のヤリ込み度を極限までアップさせるため、開催までたっぷり時間をとってみた。
その上ゲーメストとしてはスト「ダッシュ大会以来？年ぶりに、各地予選大会代表者のみの全国大会を考えているのだ!!　ついにキミの実力を試すときが来た！けど、まずは予選大会に協力してくれるお店を大募集だ。
それともう一つ、ヴァンパイアシリーズで大会をするときのお楽しみとして「闇のイラスト＆コスプレコンテスト」というイベントがあることも忘れてもらっちゃ困るんだよね。え、知らない～!?　前回のハンター大会のときイラスト部門で最優秀賞をとったえだやんさんは、なんとカプコンのイラストレーターになっちゃったって話だぞ。そんなうまい話がゴロゴロしてるのがこのコンテストなのだ！「そうなのか？」と疑問を持ったキミ、ものは試しだ、投稿してみて損はない…かもよ！



■応募要項

●受付期間
平成9年7月30日～8月25日（当日必着）

●募集店舗数
先着256店（ゲームセンター＆ゲームコーナー）

●店舗代表権
大会規模（トーナメント参加者）32人につき1人（上限4人まで）

●予選開催期間
平成9年9月15日（月）～10月5日（日）

●予選開催特典
①9／13発売ゲーメスト誌上で予選開催店告知
②トーナメントキット進呈

●予選結果報告
各店舗代表選手のパーソナルデータ（〒、住所、氏名、年齢、学年or職業、電話番号）その他を10／6（月）までにカプコン担当者へ連絡

●応募方法
予選大会への協力を希望される場合は、8／18（月）までに、店名、住所、電話、FAX、担当者名を記入したFAXまたはハガキを下記あて先までお送り下さい。追って申込用紙をお送りいたします。

●あて先
〒540大阪市中央区内平野町3-2-8 株式会社カプコン
開発本部業務部パブリシティーチーム ゲーム大会受付係
TEL 06-920-7622　FAX 06-920-7693

●注意事項
①全国大会当日の会場までの交通費は、参加者負担でお願いいたします。
②参加権を獲得した店舗代表者は、できるだけ全国大会に参加して下さいますよう、お店のほうでお取りはからい下さい。

ヴァンパイア セイヴァー予選大会参加店大募集

ザ・ベストゲーム2

ゲーメスト GAMEST 創刊 200号記念 第5弾

（仮称）

長き沈黙を破り再び！

1997年12月 発売に向け 制作開始



す・ご・す・ぎ・る

ザ・ベストゲーム

1991年6月に発売したゲーメストの第2冊目の増刊。1972～1990年（＋1991年の一部）のゲームを取り扱い、読者参加企画から資料、攻略にいたるまで、アーケードビデオゲームの持つ魅力を余すところなく網羅した。そのなかでもフルリストは多大な支持を得ている。
現在、絶版。入手はほぼ不可能に近い。



編集部内でも「伝説の聖典」と化したザ・ベストゲーム1

アーケードビデオゲーム 誕生25周年

アーケードビデオゲーム第1号である「ポン」が1972年アタリ社から発売されて今年で25周年を迎える。ザ・ベストゲーム2（仮称）は、1972年から1997年までのタイトルを網羅する予定。フルリストをはじめとした充実した資料性、ゲーメストらしくゲーム攻略のほか、読者参加型企画も多数考えている。楽しみにしていてほしい。



ファイナルファイト
株式会社カプコン／1989年

読者参加企画

投稿募集 第1弾

読者と共に歩んできたゲーメスト。ザ・ベストゲーム2（仮称）では多くの読者参加企画を予定。今回は「イラスト投稿」と「読者が選ぶベストゲーム」の2企画を募集するぞ。これから第2回、第3回…と募集を続けていく。毎号かならずチェックを入れておいてね。



宛先はこちら

〒175 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ザ・ベストゲーム2 ○○○○○○ 係

締め切りは9月末まで

たくさんの応募待っています

イラスト投稿

本誌アイランドやムックのイラスト投稿コーナーとまったく同じ。
イラスト内容は1972年～1997年のアーケードビデオゲームであればどんなものでもOK！
ヴァンパイアセイヴァーやK.O.F.'97、Gダライアスといった新しいものから、ミサイルコマンドー、トランキーライザーガン、スクランブルのような古（いにしえ）の名作なんてのでもいい。
命を削ってまでもプレイしたあのときを思い出して描いてくれ。
１人何通でも応募可能。カラー／モノクロどちらでも受け付けます。

上記の宛先で「イラスト投稿」係まで

読者が選ぶベストゲーム

読者のみんなからの投票でベストゲームを決めようといった企画。ゲーメスト大賞を選考するような感覚でつけていってほしい。
対象は1972年～1997年のアーケードビデオゲームのみとします。
自分の中でのベストゲームを3タイトルあげてくれればOK！思い入れも一緒に書いてくれると嬉しい。

P.80の集計専用ハガキにで送ってね。このハガキ以外は集計の対象になりません（コピー不可）。


KONAMI


亜細亜震憾
あじあしんかん
世界的に総合武術試合が盛んになってきた現在、国際的な総合異種格闘技世界大会を開催するべく世界各国の武術団体が協力することになった。参加選手は世界各国の武術団体の代表者や武術家達であった。
世界大会出場の為には、各文化圏での予選を勝ち抜かなければならない。
しかし、アジア武術擂台賽（らいたいさい）では有名無名のすべての武術家達に参加権が与えられることに決定した。
ここに前代未聞の規模で異種格闘散打試合が行われることになったのである。
FIGHTING
武術
WU-SHU
TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ルールは一試合二本先取制とし、テクニカルノックアウト、リングアウト、一定時間内での判定で勝負を決する「完全決着制」とした。
しかし、参加する武術家が幅広い異文化の出身者であることから混乱が予想され、アジア武術本部は一つの印、即ち、雲龍炎紋（うんりゅうほのおのもん）で闘う武術家の心をひとつにすることをねらった。『強者を求め、流浪すること雲の如し。一度まみえれば龍が如く闘い、繰り出す技は炎の如し。』
今、印の意に共感しアジア中の強者達が動き出す。アジア武術擂台賽開催の日は近い。
うんりゅうほのおのもん
雲龍炎紋
FIGHTING 武術™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
コナミ株式会社 本 社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 最新アーケードゲーム情報▶ホームページ／http://www.konami.co.jp/

アノ企画が帰ってきた!!

「最近、暑くて暑くて…、何もやる気しないよね」
「なんかイイことないかなぁ」
「ウー眠い……」
なんて気力ゲージ下がりっぱなしのキミに朗報！
10周年記念企画で好評をえた「テレホンカード応募者全員大サービス」が再び登場！ 新たにメーカーさんから素材を奪い取ってきての、最新描き下ろしイラストがいっぱいだ。これでもう夏バテとはおさらばさ！
コレ！と光の速さで欲しいイラストを決定したチミ、あせるなあせるな。応募は次号9月30日号（8月30日発売）からだ。
え？なぜかって？それはテレカをゲットするのに必要な応募券は2枚ないといけないからさ。「じゃあ今号を2冊買って…」チッチッチ、嬉しいけどそいつぁダメだ。違う号のを2枚集めてくれないと、正式応募と承認できないぞ。
というわけで応募に関する詳細は次号だ。それまでは今号をチリガミ交換に出さないように気をつけること。じゃアバヨー！

応募は次号から 果報は寝て待て！

※テレカのデザインは多少変更になることがあります。ご了承ください。

日頃のご愛顧に感謝!!!

200号記念企画

メーカーオリジナルイラスト

特製テレホンカード

応募者全員大サービスSTART!

～接触編～

アトラス



①

なあ聞いたってやー、あのゲーメストが200号になったんやてっ。縦につなげたら52000㎜になるらしいわ。この調子でいけば、じきに通天閣もぬきよるでー。めっちゃ凄いでぇー。ほんまやで。

SNK



③

ゲーメスト様、200号オメデトウございます！このイラストは「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」のメインビジュアルです。じっと見てください。新たなるドラマの幕開けに、あなたもきっとワクワクするはず！

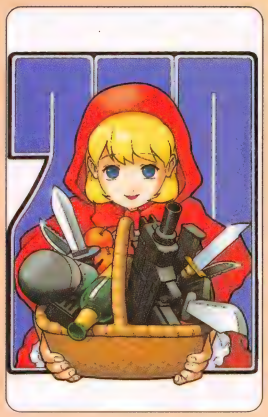
コナミ



⑤

創刊200号、心よりお祝いを申し上げます。今後もユーザーさんと我々メーカーの懸け橋であり続け、「ゲームセンターを10倍おもしろくする本」として頑張ってください。

カプコン



④

ゲーメスト200号おめでとうございます。これはバレッタからの贈り物です。受け取ってやってください。ゲーメスト、カプコン共々これからもよろしくお願いします。

ADK

②

200号突破おめでとうございます。ADKはちょっぴりアーケードから遠ざかっていますが、とりあえずスプライツサターン版共々、今後も宜しくお願いいたします。



サミー工業



8

200号おめでとうございます。ビデオゲームの少ない当社ですが、個人的には対戦攻略に大変参考にさせて頂いています。さて、無事に発売にいたったハイパーリアクション2もそろそろ3が出るのかな?

サクセス

200号おめでとうございます。コットンも2が発売できそうです。開発チームは創刊号から愛読しています。200号にCOTTON2が載るなんて幸せです。1000号目指して行くポ〜ン。



7

彩京

通巻200号、おめでとうございます！ゲーメストと共に歩んで、はや5年。今年の彩京はひと味違うっス！通信対戦麻雀ゲーム「対戦ホットギミック」の後は、あんなものやこんなものまで現在鋭意開発中っス！これからも読者の皆さまに新鮮なオドロキをお届けできればと切に思う今日この頃っスよ!!じゃっ！

6



セイブ開発

200号創刊おめでとうございます。今まで通りユーザーの立場に立ったスタンスでより一層内容の充実した誌面作りをメーカー側としても1ユーザーとしても楽しみにしております。

10



ジャレコ

ゲーメスト200号到達おめでとうございます。ゲームセンターを10倍面白くし続けて、とうとう200倍もおもしろくしてくださいました。これからも面白くし続けるよう刊行し続けてください。

9



セガ

この度は200号記念ということで、AM2研VS2チームデザイナーによる描き下ろし、という気合の入ったビジュアルをご用意させて頂きました。おめでとうございます！



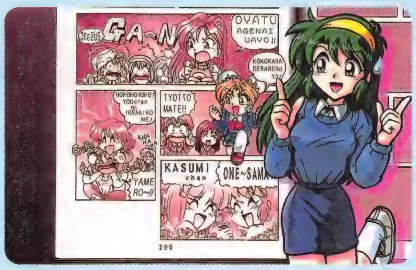
11

12

絶賛稼働中のトップスケーターイラストはAM3研からのご提供。ゲーム同様クールでホットなデザインがイカす！



セタ



13

セタからは豪華ーリアル麻雀ギャルズ13人フル出場コミック(謎)テレカをプレゼントーゲーメスト様、200号おめでとうございます〜ーはてさて、出るのかPⅦ!?

データイースト



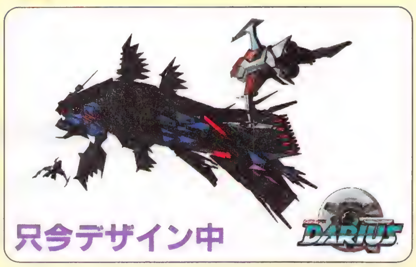
15

ゲーメスト200号おめでとうだモ〜ン。マジドロはまだⅢだけどいつか越えてみせるモン。もちろん他のゲームもガンバルから応援よろしくだモン。

タイトー

14

創刊200号おめでとうございます。タイトーも負けずに『Gダライアス』、そしてニュータイトルへと頑張っていきますので、よろしくお願いいたします。



ビスコ

ゲーメスト創刊200号おめでとうございます。今後も、アーケードゲーム業界をより一層盛り上げていってください。また、新作パズルゲーム「モンスタースライダー」も、皆さんよろしくお願いします。

17



ナムコ

まずは、よく200号まできたものですね。恐れ入りました。これからも、スタッフの皆さま初心を忘れないで楽しく、ためになるゲーム誌をつくり続けてください。また、今後ともナムコとナムコのゲームをよろしくお願いします。

テクモ

16



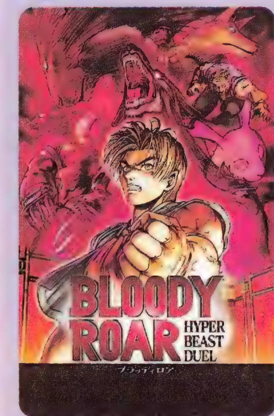
ゲーメスト創刊200号おめでとうございます。秋にはサターン版も発売。『デッド2』も制作快調！ゲーメストともどもこれからもテクモと『デッド』を応援してください。

18



ライジング/ハドソン

19



ゲーメスト通巻200号おめでとうございます。今後のさらなるご活躍を期待しております。イラストの「BLOODY ROAR」は、現在稼働中。今後、全国のゲ屋さんでゲーム大会があります。腕を磨いてぜひ参加してください。

ミッチェル

20



通巻200号おめでとうございます。これからも、アーケードゲーム雑誌の老舗として益々読みごたえのある誌面を作っていってください。思考パズルゲーム「三刻志」の看板娘たちです。よろぴくね！

メイクソフトウェア

21



思い起こせば11年前。ゲーム誌といえばビー○の頃、突如現れたゲーム誌がゲーメストでした。隔月刊だったのが月刊に、気がつけば月2回刊になって今まさに200号！おめでとうございます、そして目指せ週刊化！

下の応募券と
9月30日号（8月30日発売）
or
10月15日号（9月15日発売）についている
応募券＋600円の切手で応募できるぞ。
※同じ号の券2枚では応募できません。

▼これが勝利のカギだ！8月30日まで大切にとっておこう。

応募開始は次号9月30日号（8月30日発売）が発売されてから。あせるな!!

▼宛名カード

□□□-□□

希望のテレカのNo.とメーカー　—○

ここに
9/30か10/15号
の
応募券を
貼ってね

応募券
（8/30・9/15号）
GA

緊　急　速　報！

ゲーメスト200号記念特別企画

中平正彦入魂の新連載開始!!!

かつて誰もが、その領域に踏み入れなかった『真の格闘家』とは何か!?

今そのテーマに中平正彦がひとつの答えを出そうとしている。終わりなき闘いに『真』の終わりは来るのか！

ストーリー概要　『殺意の波動』を克服するためにリュウは様々な人との闘いを繰り広げてきた。彼自身克服した今も『真の格闘家』を目指すために闘う日々が続いた…。そんな中、最強の好敵手でもあり最高の理解者でもあるケンから『真の格闘家への道を掴んだ』との噂を風の便りに聞く。リュウは驚愕した。ただプロの格闘家として強さを求め続けていたライバルが『真の格闘家』への道を掴んだことに…。

そう、俺だけではなかった…。『真の格闘家』への道を目指した男は俺だけではなかった。思えば奴も同門であり目指した形は違えど、強さを求め続けた男の目標は同じだった。

リュウはすべてを知るためにケンに、闘いを挑む。格闘家として闘いで得たものは闘いで知るために…。

【いつも見てます・読んでます！　ーbyカプコンスタッフ！ー】

●中平先生のマンガを読んでいるとゲームが作りたくなってしまいます。早く見たいな。（開発本部副本部長／船水紀考）●中平さんの好きなように料理してもらえれば、文句はないです。ホント楽しみです。（第一制作部オブジェクト・スクロールG長／AKIMAN）●ゲームにはない、マンガならではのキャラクターたちの大立ち回りをぜひ見せて下さい。（ストⅢチーム／KAMINA）●開発側としては、中平先生の中国少年がどのような名勝負をみせてくれるのか楽しみです。（ストⅢチーム／柴木ひろき）●えっストⅢコミック化ですか！当然いぶき大爆走&ミット少年ですか？　期待してます。（ストⅢチーム／イカワジュン）●ゼロ1巻95ページ好きです。ケン極悪顔で、弟子はキャラ立たせて下さい。リュウは…。（ストⅢチーム／つよし）●男たちの熱いドラマを、お願いします。（ストⅢチーム／杉山洋）●新しいキャラクターの新しい伝説に期待しています。がんばって下さい。（ストⅢチーム／今掘）●ストⅢの世界観がどのように広がっていくのか楽しみです。連載がんばって下さい!!（ZERO2・ストⅢチーム／NEOーG）●熱闘を期待しています。ザラゾフも大活躍させてあげてくださいね（嘘です）。（ストⅢチーム／中川裕史）

●ありがとうございました！●



【中平先生にも連載に向けて語ってもらったぞ。】

実はまだ何も考えていません…が、ひとつ言えることがあります。それは、コミックとして面白くしていく、という事です。やはりつまらないコミックだとせっかくのキャラクター達が、埋もれてしまいますからね。

●中平先生のホームページへアクセスしろ!!

http://www.bekkoame.or.jp/~n-masahiko/

ストリートファイターⅢ

〜RYU-FINAL 闘いの先に〜（仮）

本誌10月15日発売号を待て！

P137の『マルゲ屋瓦版』を見なされ。



中平先生を心より応援してくれているカプコンさんからアイテムを無理に貰って来ましたぁ！

●『MSH vs.SF』ポスター5名

●『X－MEN vs.SF』と『MSH vs.SF』シークレットファイルをセットで5名の方にプレゼント!! 官製はがきにカプコンさんと中平先生へのメッセージを添えて、コミックゲーメスト編集部『すとすりぃ』係まで。締め切りは8月30日の消印まで有効です。発表は発送をもって代えさせていただきます。

GOODS PLAZA
グッズプラザ



このコーナーの商品はオリジナルグッズのため、今号の発売日から２ヶ月以上たってからご注文の場合、必ず電話で在庫の確認をして下さい。

GOUKI

全部持ってる？

ズラリ勢揃い 豪鬼Tシャツシリーズ



豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C-71



ZERO2豪鬼Tシャツ
価格1835円　送料:E
通販番号:C-120



零豪鬼Tシャツ
価格1890円　送料:E
通販番号:C-164



真豪鬼Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C-170

胸には豪鬼のマーク入り →

T-SHIRTS

やはり夏の定番なので

青が涼しげな真豪鬼Tシャツには、胸に熱い豪鬼のオリコンマークが付いてるのだ。ずらりと揃った豪鬼のTシャツシリーズは、ぜひとも集めて欲しい逸品。

セイヴァーと契約書の２種は、今が旬のヴァンパイアセイヴァーをプレイする時に装備しておけば、すでにリードはいただき。

世の人々に真の契約っちゅうもんを教えてさしあげるのだ。

8月初旬発売



セイヴァー契約書Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C-172



ヴァンパイアセイヴァーTシャツ
価格3990円　送料:E
通販番号:C-171

さくらがんばる 完結記念

コミックゲーメスト８月号でついに最終回を迎えた中平正彦先生の「さくらがんばる」。ＺＥＲＯシリーズの無事完結を記念して、グッズもいろいろ作っちゃいました。この商品のためだけに描き下ろしてもらったイカすイラストのＴシャツとスポーツタオルだ！

活動的なさくらにピッタリのアイテムでしょ？

さらに、８月23日から全国のマルゲ屋で行われる中平先生のサイン会会場では３枚組みの記念テレカとキーホルダーも販売してしまうので、当日は会場にも行かないとイカン。



さくらがんばる!Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C-173

NEW



さくらがんばる!スポーツタオル
価格2100円　送料:E
通販番号:C-174

ゲ屋&読サビNEW GOODS



MELTY
社内で大人気でどうする



メルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B-5



ダークメルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B-6



メルティテレカケース2nd
価格1260円　送料:C
通販番号:G-25

メルティグッズも増えて嬉しい限り。もう店頭にも並んでいるハズなのね。どれも良い出来なので買ってね。
しかし！マルゲ屋のアイドルというにはまだまだ不足。
特に必要不可欠なアレがない！ってことで造る事にする。
アレとはなにか？まだ内緒！



メルティマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:G-26

虹色町の奇跡ピンズAセット
めぐみ
サキ
シャーロット
500個限定!



価格1890円　送料:E
通販番号:CC-01

虹色町の奇跡ピンズBセット
絵美
妖精
久美子
500個限定!



価格1575円　送料:E
通販番号:CC-02

虹色町の奇跡ピンズCセット
真由美
リンツ
桃子
500個限定!



価格1575円　送料:E
通販番号:CC-03

ピンズは8月中旬発売
8月20日頃発送開始



妖精等身大マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:C-169



虹色町の奇跡桃子テレカ	虹色町の奇跡めぐみテレカ	虹色町の奇跡久美子テレカ	虹色町の奇跡シャーロットテレカ	虹色町の奇跡サキテレカ	虹色町の奇跡真由美テレカ	虹色町の奇跡絵美テレカ	虹色町の奇跡リンツテレカ
価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A	価格1200円　送料:A
通販番号:C-148	通販番号:C-149	通販番号:C-150	通販番号:C-151	通販番号:C-152	通販番号:C-153	通販番号:C-154	通販番号:C-163

NIJIIROCHOU
とれとれぴちぴち

在庫切れ商品のお知らせ
以下の商品は現在在庫切れの為、ご注文頂けません。
申し訳ありません。



G-22	メルティテレカ
G-23	メルティマグカップ
MS-04	ラングリッサーマウスパッド
SC-01	ムームー星人Tシャツ
C-100	フェリシアBIGタオル
K-24	ウインビーBIGタオル
VS-01	恋こいしましょテレカ 酒井夏美
VS-02	恋こいしましょテレカ 夏目由加梨
VS-03	恋こいしましょテレカ 西田みか
VS-04	恋こいしましょテレカ 岸辺理香子

AOI NANASE
売れ筋なのだ

ナコリムマウスパッド(雅)
価格1575円　送料:E
通販番号:SS-171

マウスパッドとCDケースをセットで買ってくれた人には、もれなく特製キーホルダーをプレゼント。
まだ手に入れてない人は急いでね。
実は読サビ初のCDケースだったりもするし。



ナコルルCDケース
価格1890円　送料:E
通販番号:SS-172



200号記念でめでたいので読サビからも暑中見舞い

これがその中身（の一例）だ!!



ゲーメスト200号＆コーナータイトル変更記念ってことで、読サビから感謝の記念企画。その名もなぁんと、「ときめきメモリアルスペシャルパック」だ！どうスペシャルかっていうと、いろんなときメモグッズがセットになっているという…タイトルそのまんまじゃないの。
何が入っているかはもちろんランダム運次第。でも，もちろんどれもお宝だらけっす。なんと新商品も…。
注意事項をよく読んでバシバシ注文してね。数量に限りがあるので、品切れの場合にはかんべんして欲しいです。

ときメモダイヤル／03-3293-9330

ときメモスペシャルパック
価格5250円　送料：G
通販番号：ＴＰ－１４

注意事項
この商品の払込期限は８月末日の消印まで有効とさせていただきます。
数量に限りがありますので、品切れの際にはご容赦ください。
届いた商品に対するクレームは、商品の不良等以外は一切受け付けません。
ご注文の前に必ず電話で在庫の確認をしてください。

CARD CASE

やっぱ名刺交換は大事なの日本人として



バレッタシルエットのイカすカードケース。何を忍ばせてもキミの自由。



バレッタ　カードケース
価格788円　送料：B
通販番号：CC-175

鉄拳3 Act.1ビデオ

Act.1、2両方買ってくれた人は素敵な何かが貰える！

呼ばれて飛び出て見返り美人。むろんアタイがその人。狂乱かつレイヴ。特攻の拓は終了ったけれど、次はアタイの番かも知れないわ。今日のお薦めは、この『鉄拳3　Act1』ヴィデオ。背筋の素敵な殿方が大ハッスル、極め付けのプレイと美麗なヴィジュアルが収録されてるというわ。次に出るらしい『鉄拳3　Act2』と合わせて買うと素敵らしくってよ。

鉄拳3ACT.1ビデオ
価格6090円　送料：H
通販番号：GV-37



本日発売!!

読者のためのイカス通販部門、読サビでは、FAX注文を開始しちゃう予定。これによって、商品の機動力もぐーんとアップしてしまうという展望。詳細は待て次号！

今号だけの注意 その名は“お盆”

この号をご覧になってご注文していただいた場合、夏期休暇に伴う業務休止の都合上、発送は８月18日以降となります。ご了承下さい。

ゴールドチケットアイテムも増えてめでたい

200号なのでゴールドチケット交換アイテムもど〜んと４種類増やしてしまいました。
もういままでのは全部集めちゃったし。って人は、これからのコレクトの目標にしてね。

メルティＴシャツ



メルティスポーツタオル



メルティカードケース



メルティ爪切り



便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込取扱票か、郵便局の払込取扱票でお申し込みください。
- 価格は全て税込みです。　※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か発送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より２ヶ月以上たってからご注文される場合には、必ず電話で在庫の確認をしてください。

商品の発送

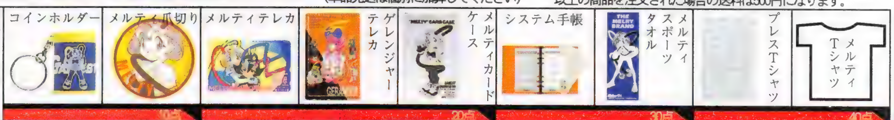
複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送は個別に加算してください）

注文例：ヴァンパイアセイヴァーＴシャツ　１枚……500円
メルティテレカケース２nd　３個……200円
鉄拳３Act1ビデオ　１個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります。

A	何個でも……100円
B	２個まで……100円 ３個以上……200円
C	１個なら……200円 ２個以上……400円
D	３個まで……200円 ４個以上……400円
E	何個でも……500円
F	何個でも……800円
G	単品発送品……800円
H	何個でも……無料

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号アイテムの番号と点数分の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便振替口座番号：00150-4-98420　株式会社　新声社　お問い合わせ先：読者サービス部　☎：03-3293-9326（月〜金：AM10:00〜PM5:00　土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

直接見て買って遊べる。マルゲ屋は、そんなゲームファンのためのお店なのだ。
このコーナーの商品はもちろん、全国のマルゲ屋各店舗でも購入できるぞ。
マルゲ屋ってどこ？って人は、隣の「マルゲ屋瓦版」をCHECK!

MELくティちゃん!

© 1998.1997. YOSHIZAKI MINE.



8/30 9/15 合併号 ゲームイベント優先券

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版

1997/8.30/9.15合併号
瓦版第103号

ゲ屋神保町店 営業時間変更のお知らせ

このたび、ゲ屋のゲームセンター「G-Mode」の開店にともないまして、ゲ屋神保町店の営業時間がAM11:00~PM9:00に変更になりました。これからもゲ屋をよろしくね。

緊急情報!8/3荻窪店に茶山莉子さんと広沢広香さんがご来店!!

熱いぞ!!「さくらがんばる!」第2巻完成記念 大サイン会!! 描きおろし色紙プレゼント♡

はぁい!メルティでぇす。いやぁもう、あ~っつい日ばっかでバテバテの人もいると思うけど、そんなキミはゲ屋で元気「チャージ10」ってことでインフォメゴーッ!!

中平正彦先生サイン会ツアー決定!

毎年恒例の夏のサイン会ツアー。今年はなんと!コミックゲーメスト誌上で大人気のうちに最終回をむかえ、単行本第2巻も発売になる「さくらがんばる!」の中平正彦先生にお願いしちゃいました!

●中平正彦先生「さくらがんばる!」サイン会
8月23日(土)神保町店
24日(日)池袋店
30日(土)荻窪店
31日(日)神戸店

対象は「さくらがんばる!」第2巻をお買いあげの方!サイン会のないお店でも色紙をプレゼントしちゃうよ!詳しいことは各店までよろしく♡

センチCDシリーズ第3弾発売!!

大好評のセンチCDも今回でファイナルとなりました。これでやっと全員揃うわけね♡もちろん今度も初回&予約特典ありだし、オリジナルグッズプレゼントも応募スタートなので、まだ全員揃えてないキミは急いで買って集めちゃお!ついでに予約特典も手に入ればいうことなし!

●8月21日(木)発売
10 山本るりか
11 七瀬優
12 遠藤晶
・初回特典 ポストカード
・予約特典 サイン色紙
(予約特典は数に限りがありますので、必ず各店にお問い合わせください!)

燃えろ!8月のイベントスケジュール

日	店	イベント
2日(土)	神保町店	ライジング協賛・ブラッディロア大会
3日(日)	神保町店	鉄拳3
	大阪店	MSHvsストリートファイター大会
	名古屋店	SS版ヴァリアブル・ジオ大会
	札幌店	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	仙台店	ティンクルスタースプライツ大会
	池袋店	MSHvsストリートファイター大会
	神戸店	KOF'94大会
	荻窪店	PS版あすか120%エクセレント大会
10日(日)	各店	ライジング協賛・ブラッディロア大会(神保町店は2日に先行開催!)
16日(土)	神保町店	恒例!MTG交流会
17日(日)	神保町店	MSHvsストリートファイター大会
	大阪店	スーパーストⅡX大会
	名古屋店	ヴァンパイアハンター大会
	札幌店	MSHvsストリートファイター大会
	仙台店	SS版ときメモ対戦とっかえだま大会
	池袋店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	神戸店	MSHvsストリートファイター大会
	荻窪店	KOF'97大会
23日(土)	神保町店	中平正彦先生「さくらがんばる!」サイン会
24日(日)	神保町店	ヴァンパイアセイヴァー大会(女キャラ限定)
	大阪店	PS版ストEXplusアルファ大会
	名古屋店	SS版あすか120%リミテッド大会
	札幌店	大江戸ファイト大会
	仙台店	KOF'97大会
	池袋店	中平正彦先生「さくらがんばる!」サイン会
	神戸店	KOF'97大会
	荻窪店	MSHvsストリートファイター大会
30日(土)	荻窪店	中平正彦先生「さくらがんばる!」サイン会
31日(日)	神保町店	ティンクルスタースプライツ大会
	大阪店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	名古屋店	KOF'97大会
	札幌店	KOF'97大会
	仙台店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	池袋店	MSHvsストリートファイター大会
	神戸店	中平正彦先生「さくらがんばる!」サイン会
	荻窪店	ヴァンパイアセイヴァー大会

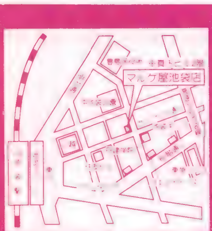
いいことあるかも♡8月のフェアスケジュール

店	期間	フェア
神保町店	8/4~8/10	映像フェア
	8/18~8/24	テレカフェア
	8/25~8/31	コナミフェア
大阪店	8/1~8/15	夏だ!Tシャツフェア
	8/15~	同級生レアレア祭
名古屋店	8/2~8/10	ときメモ祭
	8/16~8/31	プリティバッグVer.B
札幌店	8/9~8/10	フィギュア祭
	8/16~8/17	ブックフェア
	8/18~8/24	声優フェア
	8/25~8/31	UFOキャッチャー祭
仙台店	8/4~8/10	オリジナルグッズフェア
	8/11~8/17	ポストリガンガンフェア
	8/18~8/24	エヴァンゲリオンフェア
	8/25~8/31	ゲーム100円2PLAYウィーク
池袋店	8/9~8/17	パズルフェア
	8/23~8/31	同人誌フェア
神戸店	8/1~8/31	同人誌フェア(スタンプアップ!)
荻窪店	8/4~8/16	カプコングッズフェア
	8/18~8/30	ガレキ安いよセール

急告!みんなで獣になろうよ!

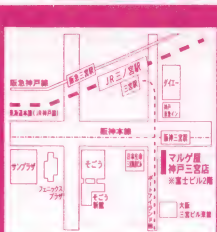
8月10日、ゲ屋各店(神保町店は2日に先行開催!)で「ライジング協賛・ブラッディロア大会」を開催決定!ところでモグラの鳴き声ってどんなの?

ゲ屋池袋店 8月の定休日11日



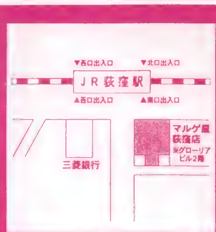
〒170東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F
TEL 03-3986-7891

ゲ屋神戸三宮店 8月の定休日11日



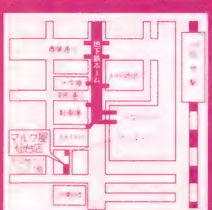
〒651神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F
TEL 078-272-5011

ゲ屋東京荻窪店 8月の定休日11日



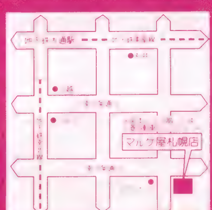
〒167東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F
TEL 03-3392-8231

ゲ屋仙台店 8月の定休日11日



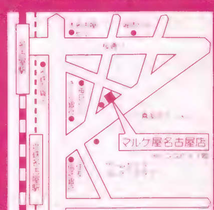
〒980仙台市青葉区中央
4-9-13仙台ホリビル1F
TEL 022-712-4787

ゲ屋札幌店 8月の定休日11日



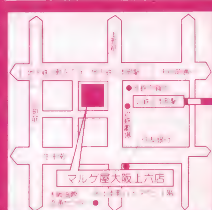
〒060札幌市中央区南二条西1-1
宮本ビル2F
TEL 011-233-0238

ゲ屋名古屋名駅店 8月の定休日11日



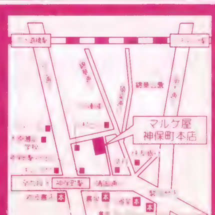
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL 052-583-2970

ゲ屋大阪上六店 8月の定休日11日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-112
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-8346

ゲ屋神保町本店 8月の定休日11日



〒101東京都千代田区
神田神保町1-26・B1
TEL 03-3293-9325

※次のページも情報満載!!レッツゴー♡

天下一ゲーマーの店
マルゲ屋 瓦版
MARUGE-YA KAWARA-BAN

'97年夏コミ最大の話題作!!…福田栅一郎

3大ゲーム大会発動!!

BLOODY ROARゲーム大会'97

★8月10日(日) 14:00~マルゲ屋全店同時開催!
※神保町本店のみ8月2日(土)14:00~先行開催します。

獣イベントの没案 ★獣のコスプレコンテスト…みんなで虎の皮をかぶって遊ぶ。

●主催:ライジング/参加者にはすてきなプレゼントがあります。

怒首領蜂ゲーム大会



指令 8月30日(日) 14:00~神保町マルゲ屋本店にて作戦を開始する。
※当日、キミは蜂グッズを見るのか!?

●主催:アトラス/1~3位は豪華賞品、参加者全員にアトラス製「怒首領蜂テレカ」をプレゼント!

鉄拳3ビデオ解説&ゲーム大会

★8月2日(土)東京荻窪店 13:00~ビデオ解説
14:00~鉄拳3大会
神戸三宮店 13:00~ビデオ解説
14:00~鉄拳3大会
★8月3日(日)仙台店 13:00~ビデオ解説
★8月9日(土)札幌店 13:00~ビデオ解説
14:00~鉄拳3大会

★ゲーメストビデオ「鉄拳3act.1」発売(7月30日)を記念して全国各店でゲーメストライターが奮闘するぞ。

その他にもK.O.F'97、マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター、ヴァンパイアセイヴァー、鉄拳3など、人気ゲームの大会が目白押しだあ!! 詳しく前頁マルゲ屋瓦版、店頭で直接確認してくれい。

夏コミ連動企画発動!!

あのジャ○プ系大人気作家の同人誌をマルゲ屋でGETせよ!! 8月15日前後、全国のマルゲ屋に入荷予定。今年の夏、最強最後のチャンス!? 逃がすべからず。

あすか120% ゲーム大会&サイン会 in東京荻窪店

8月3日オープニング記念の一環としてあすか120%大会決行!! あの茶山莉子さん&北条静香さんを目の前で見られるぞ!!

あすか商品2000円以上お買いあげの方に本人直筆サインをプレゼント。詳しい内容は決まり次第、都内3店で店頭告知するのでお楽しみに。



北条静香さん〈鈴木めぐみ役〉

茶山莉子さん〈主人公:本田飛鳥役〉

ペンゴで変更すまんダム!

G-Modelの営業時間のお知らせ

★G-Modelの営業時間が一部変更になりました。土、日、祝日の閉店時間を2時間短縮して21:00とさせて頂きます。

福井ってひょっとして Ver.Bがメイン!?

キャサ夫のDNKG（ON A AN）どんな感じ?

今回はちょうど1年振りになる北陸は福井県に共演池袋サラと上陸だ。

キャサ夫夏休みの予定表

8月3日（日）
カーニバルシードーム
愛知県西尾市上町南又七山35-2
0563-54-7077
共演者：池袋サラ、柏ジェフリー

8月23日（土）
セガワールド秋田
秋田県秋田市茨島1-3-1
0188-64-8421
共演者：柏ジェフリー

8月24日（日）
ハイテクセガ秋田
秋田県秋田市手形西谷他380-3
0188-37-5041
共演者：柏ジェフリー

どれもお馴染みのバーチャ３の対戦イベントなので、ぜひ遊びに来て下さい。組み手やなんかの申し込みに間に合わなくても、必ずの試合してるから乱入してきてん.

仕事に追われ、休みが取れない今となっては、セガさんのイベントが唯一の休暇となるこの頃…。みなさんいかがお過ごしでしょうか。オレはわりとグロッてます。

でも、大丈夫。こうやって地方へ足を運び、対戦をやるのがパワーの源になるのさ！

さてさて、今回のイベントレポートは6月21日、北陸地方は福井県にある「セガアリーナ」ここへ共演者、池袋サラとともに行われた100人組み手の戦績、対戦内容を紹介だ。



実は2回目になる福井の「セガアリーナ」

レベルは中の上かな…

完全な100人を相手にしたのは、いつ以来だろう。恐らく長野のイベント以来になるハズだから、約3ヵ月振りってことになるのかな?しかも今回の福井では、オレもずっとカゲで尽き通すことに…。

いやいや、緊張しましたね。

そのせいか結果をいうと、オレが82勝18敗…池袋サラのほうは84勝16敗といった感じ。まあ、8割台はキープできたものの、ちょっと最近気持ちがたるみ過ぎな感じがしますねえ。

ここでちょっと言い訳をさせてもらうとだな、決して対戦相手が弱かったわけではないが、集中力が欠けてしまっていた。もうちょっと真剣にやれば、9割で済んだハズ。くだらないミスさえなければ…。

かっこの悪い言い訳でした。さて、気分を取り直して福井の印象などをレポートしますか。

まずは、キャラクターバランスから。これといった片寄りは見られなかったが、露骨に弱いキャラ、扱って難しいキャラはやはり不人気だった。細かい部分は対戦戦績表を見てもらえば分かる通り、まず弱い舜帝が1人もいない。そのほか扱い方が難しい葵、パイ、リオンなんかも5人ずつと数が少なめであった。

が、ここで思ったのは、その人数が少ないキャラクターに限って強く、組み手のほうでも結構リオン、葵、パイには負け越してしまいました。

この人達は、ほかのキャラの強さにも流されることなく、本当に自分のキャラが好きだからこそずっと使うことができ、その結果が強さへと発展したんだな…。というのが今回のイベントの感想でした。


富山など、他県からの遠征もかなりいました。


なんか最近流行ってます。セガスタッフとの記念撮影。お疲れ!!

名前	キャラクター	キャサ夫	挑戦者		名前	キャラクター	キャサ夫	挑戦者	
関真一	カゲ	3	0		大岡　辰昇	リオン	2	3	×
斎藤　雅史	ジャッキー	3	2		山端　一矢	アキラ	3	0	
宮田　高行	サラ	3	2		大野　幸寛	アキラ	3	2	
態倉　晃一	パイ	3	1		藪　裕之	リオン	3	0	
田嶋　拓也	アキラ	2	3	×	木塚　洋	アキラ	3	1	
青木　慎吾	サラ	1	3	×	宮本　俊明	ジャッキー	3	1	
桜井　貴幸	タカアラシ	3	2		山下　真人	アキラ	3	1	
土居　文智	アキラ	3	0		竹内　優之	アキラ	2	3	×
野村　匡祐	ラウ	3	1		前田　直樹	ジャッキー	3	2	
西井　厚	ウルフ	3	2		鳥毛　昭人	パイ	3	1	
中谷　慎二	タカアラシ	3	0		六渡　弘樹	カゲ	3	1	
西本大介	アキラ	3	0		川嶋　裕子	ジャッキー	3	1	
田畑　浩一	アキラ	3	2		五十嵐　淳	アオイ	3	1	
園田　崇	パイ	3	0		高屋　大輔	ラウ	3	1	
永田　博志	サラ	3	2		平野　智晃	リオン	3	1	
河畑　輝雄	アオイ	3	2		木戸　まさのり	ウルフ	3	0	
坂井　哲郎	サラ	3	0		岩本　恵一	ウルフ	3	2	
友山　貴夫	パイ	3	0		松下　光男	サラ	3	1	
岩野　忍	ラウ	3	2		村上　秀樹	アキラ	2	3	×
大羽　武士	ジェフリー	2	3	×	幸地　弘幸	ラウ	3	2	
石田　和之	ウルフ	3	1		上西　孝和	カゲ	3	2	
林　秀夫	ラウ	3	2		森　公志	アキラ	3	2	
武澤　貴之	サラ	3	2		皆本　法久	ジェフリー	3	1	
笠井　理示	サラ	3	2		高川てるかず	アキラ	3	0	
中村　一行	ジャッキー	3	2		松任谷　雅克	ラウ	3	1	
江守　拓実	セラ	2	3	×	藤野　龍司	ウルフ	3	1	
熊本　豊	ジェフリー	3	0		土居　慎吾	ウルフ	0	3	×
松田　隆浩	ジャッキー	3	0		山本　耕司	パイ	0	3	×
松田　浩二	パイ	3	0		八田　啓太郎	ジャッキー	2	3	×
荒川　良彦	ジャッキー	3	1		田中　慎弥	ラウ	3	1	
山本　浩司	ウルフ	3	0		安野　祐三	ラウ	3	1	
鈴木　謙一郎	サラ	3	1		八田　尚大	リオン	3	1	
加藤　由朗	ウルフ	3	1		吉川　誠	サラ	3	2	
畑　隆則	カゲ	3	0		藤田　宗久	ラウ	1	3	×
大久保　暢善	アオイ	3	0		鈴木　淳	カゲ	3	1	
千葉　学	ジャッキー	3	0		斉藤　和哉	サラ	3	1	
箕輪　信男	ラウ	3	2		伊藤　一茂	サラ	3	1	
米谷　友宏	サラ	3	1		大友　邦英	アキラ	3	1	
中本　達人	ジェフリー	3	0		坂井　三郎	ウルフ	2	3	×
伊藤　満	ジャッキー	3	2		板倉　賀津広	ジャッキー	3	2	
岡部　稔弘	アキラ	3	1		松山　貴志	アオイ	0	3	×
山崎　佳秀	ジャッキー	3	0		大垣　公彦	リオン	2	3	×
山﨑　泰雄	ジャッキー	3	2		田渡　真理子	パイ	3	2	
小瀬　智之	カゲ	3	2		宮川　善仁	カゲ	3	2	
井畑　全弘	ジャッキー	1	3	×	東　健一郎	ジャッキー	3	0	
小栗　直文	ジェフリー	3	2		門林　健昌	ジャッキー	3	0	
平松　剛	ジャッキー	3	1		加畑　裕美	リオン	3	0	
宇井　正博	アオイ	3	1		山田　和匡	ラウ	1	3	×
舟木　拓生	サラ	2	3	×	日比野　勧	アキラ	2	3	×
松田　春幸	サラ	3	0		瀧本　周平	アキラ	3	1	

割り切りました…

あなた、人間やめますか？ゲームやめますか…？

DUST OF HUMAN えっ!?

プロジェクトDOH

ロケテスト結果、わりと好評だったため連載が決定！まずは、自分を追いつめてみます。

今回のDUST OF HUMAN



ライターネーム
キャサ夫
本名
佐谷　崇
生年月日
S48年5月16日
出身
北海道旭川市
血液型
A型
身長
175cm
体重
68kg（最近ヤバめ）
視力
なぜかいまだ左右2.0
利き腕
右

「ダストオブヒューマン」本来の企画では、オレの知っている範囲内でタイトルに見合う人物を挙げ、その人の人生を次々と紹介していく予定であった。その予定たるものは今でも実行に移すつもりではあるが、いきなり他人の経歴を探るのは、ちと失礼かな…。う〜ん、どうしよう。ん、ちょっと待った！このタイトルってまさにオレのことなんじゃないの…。てなワケで初回となる今回は、まずオレの経歴をば紹介させていただこうかなと。

すべてはそこから始まった…

初めてゲームというものを触ったのは、まだ幼い幼稚園時代。80年代、今では懐かしいちょっと暗めのゲーセンで、なにも分からずお金を投入したゲーム機、それがアタリの80年に発売されたミサイルコマンドーであった。幼いにもかかわらず、そのゲームシステムに魅了された。

それからというもの、ゲームセンターには入りびたり状態。まだ風営法が現在のようなゲーマーにとっては厳しいシステムになっていなかったが、子供のライバル「補導員」は容赦なく襲ってきた。「きみ、きみ、ダメだよ。お母さんは？」

そんなとき決まってオレの口から出た言葉は…。

「え、パチンコだよ」

こんな日々が続くまま小学校入学、そして2年の春、転校が決まった。これによって本拠地となっていたゲーセンが、今でも地方にはありがちなナムコリースのダイエーレジャーランドとなる。ここで初めてゲームを通じた仲間ができたワケだ。

このころになるとゲーム筐体もテーブルものが普及し、ゲームそのものもメジャーな遊びとなってきた。

この店での思い出は、アタリ発売のマーブルマッドネス、ナムコ発売リブルラブル、コナミ発売のグラディウス、ハイパーオリンピック84などがあったが、そんな中ひときわオレを魅き付けたゲームが84年、ナムコ発売のドルアーガの塔になる。



当時では斬新なシステム。X68などに移植されている。

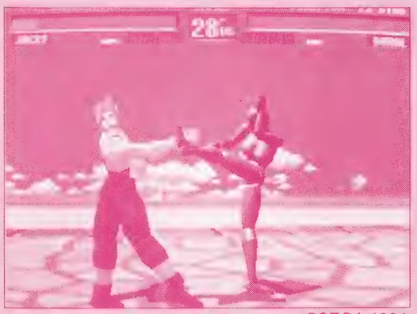


宝箱を回収するため、6枚の10円玉を用意したのが懐かしい。

今回のDUST OF HUMAN キャサ夫の人生を狂わせた3大ゲーム

バーチャファイター

■発売：1994年
■ジャンル：対戦格闘

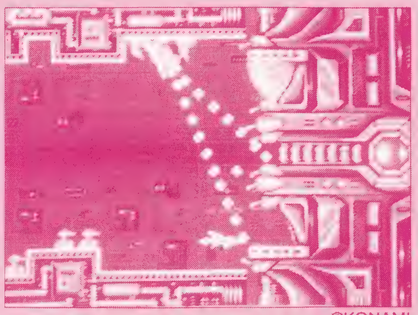


©SEGA 1994

極めれば極めるほど鬼になれるシステムが好き。続編もチョベリグ!!（死語）

グラディウス II

■発売：1988年
■ジャンル：シューティング

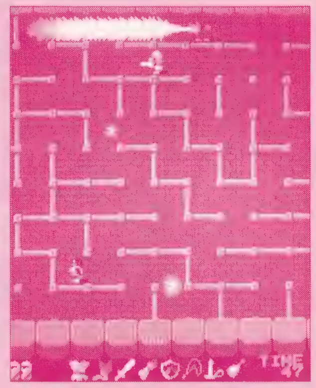


©KONAMI

1000万点出せなかったショックで不眠症に…。またチャレンジでもするか!?

ドルアーガの塔

■発売：1984年
■ジャンル：アクション



©(株)ナムコ

数々の思い出があるドルアーガの塔。同じ思いの人も少なくはないハズだ。

DUST OF HUMAN えっ!?

オレみたいになっちゃダメだぞ

隠された宝物。この謎解きが面白かったし、このおかげで今でも続いているゲーム仲間がいるくらいである。

宝物の出し方、情報をなにも知らなかったオレたちは力を合わせ、日に日にその謎を解いていった。が、どうしても29階、31階の宝が分からず手詰まっていた。そんなある日、あまりにも答えが分からず発狂したオレは、29階タイムオーバー寸前でおもむろにレバーを高速回転！すると死ぬ間際、パッと宝物が出現。

「ん？」

あとで分かったことだが、このフロアの宝物「ゴールドマトック」の出現条件はレバーを時計回しに3回転…。結果的に発狂したことが宝物の発見につながるとは。その後、31階も友達の発狂によって、その謎が解けることに…。

東京新宿では1階〜30階、31階〜60階までの宝物出現方法が載っているビラが、2回に分けて配られたというエピソードも実際にあるほどだ。

スコアはもうひとつの楽しみだ

現在でもハイスコアを狙うのはひとつの趣味でもあるが、切っ掛けになったのは中学に上がってから知ったナムコ直営店であるキャロットの存在だ。同時にゲーメストの存在を知ったのもこのとき。というのは、月末発売のゲーメストで今でも続いている「めざせハイスコア!!」これにキャロットが掲載されていたから。今でこそ対戦格闘がゲームの主流になっているが、当時ゲームといえばシューティングやドライブが中心となっていた。

現在、ゲーマーに対する評価というのは対戦が強ければ、それなりにある。しかし、昔は得点こそがゲームのうまさを示す唯一のバロメーターとなっていたのだ。もちろん、オレもその中の一人に過ぎなかった。キャロットとゲーメストで自分と同じ考えを持ったライバルを見つけたオレは、負けず嫌いの性格も手伝ってさらに上を目指すようになっていった。

特に燃えてしまったものは前回も紹介した「アウトラン」の出現により、天敵、高野氏（マブ達）の出現により、ひどいときは10分の1秒で記録の更新が繰り返されたときも…。最終的には勝利したが、その差はコンマ何秒の世界。あのままやっていたらどこまで伸びただろう…。

ほかにはグラディウスⅡでフォトン（3号機）ってのもあったけど、開店同時に1000万＋αを狙いに…そしたらよりにもよって800万ちょっとで旭川市内全域が停電に…。マジで。

店員のおばちゃんが…、「あらやだ、もう1回分クレジット入れてあげるね。」と一言。

ヤラねっちゅーの！

町田デビュー！新人「キャサ夫」

旭川で何をする？という疑問から一気に東京都町田市に移住を決断。そこで付いたあだ名が佐谷の聞き間違いでギャサリン→キャサ夫という名。町田への決断はタイトー直営店キャッスルが大きな影響となる。このお店は、なんといっても星獲得数（ゲーメスト集計）が全国トップ。スコアラーにとっては偉大な存在になるハズ。その凄さに魅かれ、オレも町田の常連、一員になりたい！この一心から名付け親となる山岸氏（当時キャッスル店長、現在アテナ店長）と同居することに…。加えてキャッスルの店員もすることになる。



対戦格闘のはじまりがこれ。スコアともに超燃えしました。

それから1年後、町田御一行様北海道14日間の旅へ。これがヤバかった。もちろん、仕事を辞めたワケだが、その流れのまま半年無職となり、山岸邸は「プゥ」の館へと…6ヵ月分の家賃を滞納し、危機を感じて職探し。

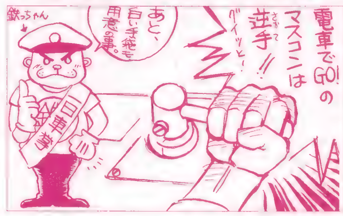
で、見つかったのが知り合いの紹介によるTBSでのバイト「動物奇想天外」問題画面に出現したボルボックスの操縦士だ。

同時にオレの人生をさらに変えることになる社会影響まで及ぼしたセガのVF。この腕を買われ、VF2攻略要員としてゲーメストに就職が決定したのだ。

てなワケで、町田の2年間は本当にクズッてました。でも、今では後悔もしていないし、いい経験だったと思います。メストに入って早3年、キャサ夫なんとかやってます。今後どうなるのかは誰も知る余地がないけれど、きっと今まで通り流れに身を任せ、生きていくことでしょう…。

直前、超反応アリ！か？

THE MOMENT WORKS DISC BOX



ずるずる

今回もニュージーランドにスキーをしに行くのだが、今回は7月の下旬。日本でいうところの1月といったところ。まず寒いってことがあるけど、今年の日本のように暖冬で雪が降るのが遅れたら…と思うと気が気ではない。雪なかったらどうしよう…。まいっか！バンジージャンプがメインだから（笑）。今年は102mに挑戦だね！

今号の新作情報

スーパーロボット大戦 ROBONATION テーマソング（タイトル未定）



1997年9月3日発売
ファーストスマイル・エンタテインメント
ＣＤ：FSDA-00001
価格：￥1020（税込み）
サマーライブ決定！（P150へ）

「スーパーロボット対戦F」のテーマソングと「熱風！疾風！サイバスター」「マジンガイザー」のボーカル曲3曲が収録されているシングルCDが発売される！

SNKコレクターズ サウンドコレクションVol.3 ギース・ハワード SNK新世界楽曲雑技団



1997年8月20日発売
ポニーキャニオン
ＣＤ：PCCB-00275
価格：￥1529（税込み）
初回特典：スーパーピクチャーCD

ギースのファンのためにギースのテーマ曲、ボイスを完全収録したCDが発売される！ギースの曲（アレンジを含む）が収録されている14枚のCDから29曲を新録音で収録している！またギターによるMellow Ver.も収録している！CDの付録のインナーには、ギースの内面に迫る自叙伝風ドラマが4編入っている。ジャケットは、オリジナル描き下ろしイラストである！

サイトロン1500シリーズ ザ・キング・オブ・ファイターズ’97 SNK新世界楽曲雑技団



1997年8月20日発売
ポニーキャニオン
ＣＤ：PCCB-00273　2枚組
価格　：￥1835（税込み）
初回特典：スーパーピクチャーCD

8月20日に発売される「ザ・キング・オブ・ファイターズ’97」のCDはなんと2枚組で登場する！1枚目のDISC1は、12cmCDなのだが、2枚目のDISC2が8cmのシングルCDなのだ。その12cmのほうには、ゲームオリジナルのVGM、SEが入っており、8cmのほうには、ゲームで登場するキャラクターのボイスが入っている。なお、解説書、楽譜も付いている!

TOP10　6/16～6/30㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	―	128	月刊ときめきメモリアル No.12	KR	KICA-7748	¥2360
	2	―	92	バトルサーキット	VE	VICL-60056	¥2100
	2	8	92	DARIUS　～世代～	TA	ZTTL-8	¥2500
	4	―	74	ストリートファイターIII アレンジバージョン	FS	FSCA-10067	¥2427
	4	―	74	ティンクルスタースプライツ	PC	PCCB-247	¥1500
	4	7	74	センチメンタルグラフィティ2 沢渡ほのか	NA	NACG-1002	¥1456
	7	―	52	女神異聞録ペルソナ/アルバム	FS	FSCA-10003	¥3398
	7	―	52	幻影闘技	VO	VOCR-5016	¥2000
	9	―	40	スターブレード	VE	VICL-15009	¥1500
	10	―	36	マクロス・デジタルミッションVF-X	VE	VICL-789	¥2913
ビデオ BEST10	1	2	110	バトルガレッガＶＴ	SS	GV-27	¥5800
	2	7	85	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	¥4800
	2	4	85	ストリートファイター III	SS	GV-36	¥4800
	4	―	60	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	¥4800
	5	―	52	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	¥4800
	5	―	52	レイストーム	SS	GV-30	¥5800
	5	―	52	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	PCVP-12071	¥4660
	8	―	40	ストリートファイター EX	SS	GV-34	¥4800
	9	9	32	バーチャファイター3　デュラル	CO	COVC-4890	¥2800
	9	10	32	サムライスピリッツ天草降臨	PC	PCVP-12056	¥4800

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝ＥＭＩ　RE:メディアレモラス　TA:タイトー
CR:コロムビアレコード　BM:ＢＭＧビクター　NA:ＮＥＣアベニュー

CD&ビデオトップ10

CD編

思いきり順位が入れ替わった今回のタイトルの中でトップに立ったのは月刊ときめきメモリアルNo.12。それを追ってバトルサーキットとダライアス～世代～が2位となった。私の注目は9位のスターブレード。このランクインにはちょっとびっくりした！

ビデオ編

うわーっバトルガレッガが1位に復活！このパワーの源はなんなのでしょう！

2位にはヴァンパイアハンター。セイヴァーの発売も関係しているのだろうが、ゲームの出来を考えると少しうなずけるところも。いい勝負になるかもしれないね。

今号のオススメタイトル

いきなり復活してきた「スターブレード」をここでオススメしておきましょう。ナムコの3Dシューティングゲームとして登場した「スターブレード」であるが、そのVGMは、ゲーム中のBGMがないため、クリアしたあと等で流れるものがメインとなる。なおCDでは「スターブレード」の世界が味わえるショートストーリーも入っている。めがてんこと細江氏のVGMってのも聴きどころ。



「スターブレード」VICL-15009

格ゲータイトルが弱くなると突然パワーを取り戻して復活する「バトルガレッガ」。名だたる格ゲーを抑えてのトップなのだからすごいよね。

意外なのかもしれないがシューターも多いのかも。一般人の格ゲー層ってのが厚いってことがあるので、しばらくは格ゲー時代が続くであろうが、いつかはきっと…ね。

うーむ、そのうちドライブゲームビデオもこうなる日が来てくれたら…。



「バトルガレッガ」GV-27

まだ、決まらず…

ZUNTATA LIVE 1997　開催!!

1994年のライブから3年…。ついにZUNTATAがその沈黙を破る!!

「G-ダラ買ってライブへ行こう！キャンペーン！」

「G-ダライアス」のCDに入っている初回特典応募券シールとライブのチケットを持ってライブへ行くともれなくZUNTATA特製グッズをプレゼント！またライブに来れなかった人も、初回特典応募シールをアンケートハガキに貼って送ると抽選で下記の商品が当たる！

ライブで使用した楽器　1名
リハーサルビデオ（特別メイキング）　10名
オリジナル未収録カセット　20名
オリジナルミニステッカー　100名

最新作「G-ダライアス」を含むZUNTATAレコードからのナンバーを中心に、映像とサウンドとがシンクロするスーパーライブが行われる！ZUNTATAファンはもちろんだが、VGMファンもきっと大満足できるこの夏最大のイベントだぞ！そのライブはなんと東京と大阪の2カ所で行われるのだ！日時、会場は下記の通りだ！

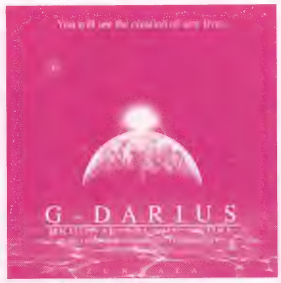
＜東京＞
日時：8月31日（日）会場：渋谷ON AIR EAST
開場15時30分　開演16時

＜大阪＞
日時：9月14日（日）会場：梅田HEAT BEAT
開場：15時30分　開演16時

チケット
「チケットぴあ」にて発売中
オールスタンディング
前売り　3800円
当日　4000円
主催：（株）メディアルーム
協賛：（株）SME・インターメディア
（株）タイトー

お問い合わせ先

「ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～」事務局
電話　0120-73-2000（番号はお間違えのないように）



1997年8月21日発売
ZUNTATAレコード
CD：ZTTL-0014
価格：￥2550（税込み）

ダライアスシリーズの最新作「G-ダライアス」のCDが発売される！ゲーム中では、ショット音やら爆発音のせいであまり聴くことができないVGMであるが、このCDの発売によりG-ダライアスを思いっきり聴くことができるぞ！もうノリノリのサウンド！というレイフォースシリーズとは違う「ダライアス」を味わえること間違いなし！







◆フォトジェニック　◆97年秋発売予定
◆プレイステーション/セガサターン対応
◆価格未定　◆恋愛フォトシミュレーション

夏はイベントで逢いましょ

小森まなみの素敵に Love for You

ゲーメストプリゼンツ



小森まなみ PROFILE
10月16日生まれ
血液型B型　東京都渋谷区出身
趣味：月光浴、クッキング、イラストを描くこと、ヒューマンウォッチング
■声優活動
「フォトジェニック」（SS、PS版）
「ドキドキプリティリーグ」（PS版）
「海腹川背・旬」（PS版）
「キューブバトラー」（SS版）

マミのお便り郵便箱



（東京都　三毛猫君）

カワイイイラストありがとう！キューブバトラー「アンナ編」、もうやってくれたかな？！（ストーリーに泣けたでしょ？）また、お手紙待ってるね♡

しつもーん！
「小森まなみの素敵にLOVE FOR YOU」というタイトルの由来は、やっぱりあの「LOVE FOR YOU」ですか？
（大阪府　ふぃ〜りんぐじゅげむ君）

えっ？えっ？それ何だろー？！ゲーメストの人たちはそのつもりで付けてくれたタイトルなのかなあ？今度聞いてみよ。今は、もうこのタイトルだーい好きで、先日アルバムのためのレコーディングも終わったんだよ。いい曲が出来たよー。おたのしみに♡

※じゅげむ君のいう「LOVE FOR YOU」とは、MSHでアニタが使っていた必殺技の名前。ちなみにタイトルの由来にはなっていません。真のタイトルの由来は…ぐハあッッ！（絶命）　〔裏編集部：トラッチ〕

おハガキ＆イラスト待ってま〜す

宛先
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLOVE FOR YOU」係まで
採用された方にはサイン入りテレカをプレゼント！
あなたの色んなお話聞かせてね！

『小さな森のないしょ話』

「やっぽー　さっぱりしてる?!」…というのは、恋愛フォトシミュレーションゲーム『フォトジェニック』のヒロイン桜井愛美ちゃんのキメゼリフなんだ。

てなわけで行ってきたよー！『フォトジェニック』のアフレコへ！去年からお話しをいただいてたので、私の中の愛美ちゃんをマシュマロのようにふくらませて、スタジオにスキップしながら飛び込んだの。そこには、キャラデザのすぎやま現象先生や、脚本家の三宅先生がニコニコしながら待っててくださって、とってもなごやかムード。コモリの前に、すでに岩男潤子さんと笠原弘子さんも録り終えてて、「さあて、アンカーの私もがんばんなきゃ♡」って。そして本番。

目の前にはすぎやま先生のお描きになった、クラクラするほど可愛い愛美ちゃんの笑顔や泣き顔…。じぃーっと見つめて、大きく深呼吸すると、「スウッ」と愛美ちゃんが全身に溶け込んだ気がしたの。

マイクのわきのキューランプが点いた瞬間、もう私は"小森まなみ"からトリップしてたっけ。ハッと我にかえると2時間がすぎ、2センチほどの台本はすべてクリアしてたんだ。真っ赤に興奮したホッペには何本も涙が流れ、ハンカチもビショビショだった。体中の細胞で演じてた気がする。感動の涙が止まらないんだもん…。

あぁ、早くみんなにこのゲームやってもらいたいなァ。健気で無邪気な愛美ちゃんの、普通じゃ気が付かない心の傷。ユーザーのあなたの愛で、ぜひ包んであげてくださいね。そうすれば、コモリの流した涙も報われるというものです、エヘへ♡発売は秋になるそうです。

今年の夏は、『フォトジェニック』『ドキドキON AIR』なこのゲームをはじめ、8月31日には番組公録を兼ねた"夏まつり"も計画中です！私のライブや、スーパーランナバウト（内藤寛・高橋直純・矢尾一樹の超ユニット）も炸裂するから、楽しいよォー。詳しくは番組でネ。一緒に夏の思い出作りましょ！

番組オープニング・テーマ
LoveForYou
〜あなたを知りたい〜

作詞：小森まなみ
作曲・編曲：池間史規
コーラス：A・S・R（高橋直純）

ちっちゃな元気　ポケットにつめこんで
青いシグナル　駆け出した手を振って

空の五線紙　描くメロディたち
新しい風　ほら　背中を押すの

めぐりあえたあの日から
湧き上がる優しい力
マイクの向こうに今夜
あなたが待ってるから…

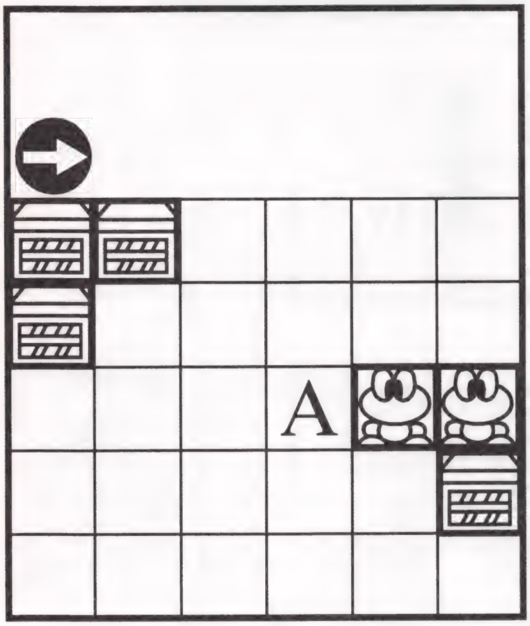
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
壊れかけてた夢と
ときめきほら　あふれてくるよ
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
心の扉　あけて
素敵にLoveForYou

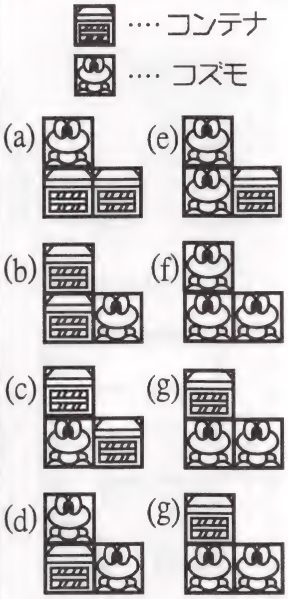
放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局＆放送時間
（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

『詰めCOSMO』パズル

出案:後村弘君(東京都)　監修:APAPA





今回は、論理的に解くのがスマートでかっこいいが、力押しでも何とか解けるという、投稿常連の後村君らしい問題だ。この投稿問題は論理的な分析がなされており、問題を仕上げるにあたってとても参考になった。問題を作ってみたりする人は、その問題の論理的分析もやってみるとよいぞよ。

〔解き方〕

今回は『コズモギャグ・ザ・パズル』で詰めパズルをやってみよう、というものなのだ。10コのブロックを配置できるフィールドに、指示されたピースをすべて置き、全コズモ消しをしてもらいたい。

ブロックは回転させることができるが、それを構成する3つのパーツはばらばらにはできず、他のブロックと重ねることもできない。

あらかじめ配置された2つのブロックの位置は変えず、残りの8つのピースをすべて配置したら、図の位置からボールを転がす。

ボールは矢印の方向に転がり、壁に当たれば反転、下にコズモがいれば、それを消しつつ落下する。

さて、すべてのコズモを1つのボールで消せるようにピースを配置したとき、図のAの位置に配置されるのは、ⓐ～ⓖまでのどのピースだろうか。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、8月15日必着で、〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　㈱新声社　ゲーメスト編集部『詰めCOSMO』パズル係あてに送ってほしい。

正解者の中から焦心苦慮に耐える5名を選んで「豪華な粗品」を、問題投稿の後村君には記念品を送りましょう。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてほしいぞ。では、根性で解くのだっ!!

当選者発表

前回の『SLIDE15』パズルは正答率74%なんだけど、ちょっと解き方の文章が説明不足で、二通りの解釈ができてしまいました。ゲーム名の詰め方を、スケルトンパズル式に不要な文字列ができてはいけないとするものと、それを可能とするものです。本来は前者(7×11)を意図していたのですが、後者(6×12)も正解としました。すると、正解者難易度アンケートは、前者ならばNとEが同点、後者だとVHに意見は集まりました。

さて、キャラ当てクイズの解答は、その1がメストでもどうも姿を見かけなかった劉紅華。劉でなく趙という説もありますが……。その2は簡単。ブランニュースターズで一番の乙女チック少年、水奈瀬愛生クンでした。

当選者

PN　鉛筆小僧君(東京都)
PN　Par君(東京都)
PN　BADまこと君(千葉県)
PN　ま君(茨城県)
PN　えすでーあーる君(京都府)

以上5名。前者解答から3名、後者解答から2名を選びました。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入しましょ～♪

武術師さすけさん、パズル本の在庫は……ないんじゃないかなぁ。XCT君、ちくわとちくわぶの違いを確認した? ますのすし君、執筆者と読者、という意味でなら、別に僕は君の目上じゃないぜ～、年齢のことなら一応そうなるけど。井上博之君、誤答に気づいてもう一枚ハガキを出すのはOK。同じ解答のハガキを何枚出しても、全部まとめて一通の扱いにしちゃうけどね。渡辺洋君、ハガキ待ってるよ、問題投稿にも挑戦してほし～ぞ。ってなわけで今回はこれまでっ。それではまた次回のパズルコーナーで会うべしっ!

今月の残念賞



PN　水野架那さん(北海道)(誤)
今回のM改計画ハガキはこれだ。ゲー太郎の触り心地はいかに?



PN　かきのたね君(愛知県)㊣
プレイヤーがそう思っているとキャラの体力は尽きていたりする。



PN　武術師さすけさん(福岡県)㊣
いつもキャラ当てのネタをありがとー。さて、この二人は誰だ?



PN　ふろりもんとさん(静岡県)㊣
おお、そんな名であったか。なんだか影がうすいのかしらん。



岩間一郎君(三重県)㊣
というわけで、本来想定していた解答パターンはこうなります。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1－26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

投稿規定

伝言板も含むこのコーナーあての投稿物を、アイランドあてにしているのを見かけるが、ここはアイランドとは違うので間違えないでほしい。まあそのくらいの不注意は大したことじゃないけれど、投稿規定に関する間違いも最近目立つのだ。掲載希望号など、致命的ミスも結構ありますぞ。

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、9月13日発売号締め切りは8月4日、9月30日発売号締め切りは8月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（11月15日発売号までに）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

二十年愛



KBK発行B5判オフ40頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋240円切手にて。
「風間仁君が生まれるまでのストーリーです」
カズヤの死、仁の誕生を、平八の視点から描き、15になった仁の視点から彼自身の新たなる旅立ちを描く。ギャグ風の絵柄で、ほのぼのとギャグをまじえながら、シリアスなストーリーを追う。
（〒989-16 宮城県柴田郡柴田町船岡八入1-44 永野美江）

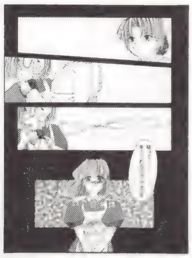
バーチャルバトルでポポン！

ももんがの里発行B5判コピー48頁表紙色上質。300円の無記名小為替＋270円切手にて。



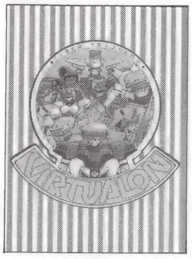
「ニセアキラとニセリオンが目玉のインチキお笑いバーチャ本です」
独自の味を持った、リオンが多めのギャグメイン本。3種類のリオンや、アキラ＆ジャッキーの巨大ロボが特徴。
（〒701-42 岡山県邑久郡長船町長船575-93 松下方「ももんがの里」）

SKY



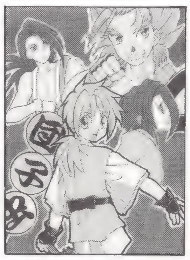
AQN発行B5判オフ28頁。200円分の無記名小為替＋190円切手にて。
「戦場に飛び立つ男を描いたガレッガ本です」
ガレッガの公式ストーリーに従った、フラッシュバック的にシーンが並ぶシリアスマンガ。まだ画力不足の気味はあるが、愛が感じられる。
（〒156 東京都世田谷区桜丘2-17-13 白井方 高橋奈子）

VIRTUALON改訂版



Jam・Session発行B5判48頁オフ表紙カラー。600円分の無記名小為替＋270円切手にて。
「攻略にはあまり役に立たないですが、笑ってください」
各機体ごとの1頁ギャグの他、初心者が上達していく過程を追った日記風エッセイなど。バーチャロンの楽しみ方を再発見させてくれそう。
（〒185 東京都国分寺市本町4-13-3 サンハイツ201 土山満代）

団子虫



JUSTICE HERO発行B5判オフ28頁表紙4色。600円の無記名小為替で。
「閑丸が好きで風間兄弟も好きな方は是非!!」
ショートギャグが主。ネタの洗練度は低く、全体に独りよがりな作りだが、絵として閑丸をかわいく描けている。
（〒275 千葉県習志野市谷津2-20-9 片貝ゆみ子）

SAD on DEATH

第三天国SHEHAQ-M発行A5判オフ92頁表紙2色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。
「冷たい熱にうかされる夜のようなノアの物語」
ブラド、ソニア、キース、ウォンが登場の長編小説。やや人に理解してもらうという観点の不足した、気持ちに走りすぎた文章になりがちだが、描かれた世界は破綻してない。
（〒658 兵庫県神戸市東灘区住吉山手5-4-11 東浦方 府川晃子）

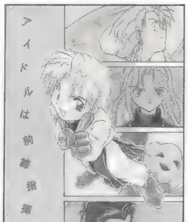
京×ケンスウサークル INFORMATION BOOK

クラブケンスウ発行A5判オフ68頁表紙2色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。
「少数派なりに楽しくということで。通販便利」
各サークルに1頁を任せるやり方で、54サークルを紹介。情報入手手段として高効率。
（〒340 埼玉県草加市八幡町748-303 柳田方K係）

DRAGON'S HEAVEN

ZOA発行B5判オフ56頁。500円の無記名小為替＋240円切手にて。
「97年5月25日に開催されたオウガシリーズONLYイベントのパンフです」
活動内容はサークルカットの絵柄から想像するくらいになってしまうが、100以上のサークルが紹介されている。
（〒661 兵庫県尼崎市南塚口6-2-8-405 濱野方「DHG」係）

アイドルは前線指揮官



天才ーフィガロくん発行B5判32頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。
「タクティクスオウガ、デニムと姉さん本です」
デニムアイドル本。バストアップ多用が弱点。しかし絵も本作りも達者度は高い。
（〒185 東京都国分寺市南町2-1-43 ハイツ佐藤A号室 堀尾方 納都花丸Ⓑ）

祈願達成！ 世界征服！



GOLDEN・TAIMES発行B5判オフ68頁表紙カラー。800円の無記名小為替＋240円切手にて。
「ギャグ、シリアス、やおいと定食のようにバランスのとれた本。夏バテ回復に…」
中心が絞れていないため、誰に読ませたいのかが不明になっているが、総じてレベルは高い。ウォン×キースがあるのでここでは18禁とします。
（〒355 埼玉県東松山市泉町6-41 野口真由美）

いの



NC9発行B5判オフ68頁。1000円の無記名小為替で。
「カプコンHネタOKの大人の方へ!! 18禁です」
虹色町がメイン。絵のレベルと共に、H度、不道徳度までも高いので、20禁とします。
（〒780 高知県高知市北本町3-8-2 ヤマウエ荘1F1号 田中方NC同好会）

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

VAMPIREシリーズonlyCMペーパー
●CM原稿募集●
1spタテ6×ヨコ7cm
送料込みで80円切手3枚
or200円為替1枚
一人何spでも、送りつけてもOK!〆切りは8/15・・・ですが、spあればこの後も継続募集!
●読みたい方、配ってくださる方も80円切手同封でご連絡を。VAMPIRE好きな方、どうぞご利用ください♡
〒933 富山県高岡市末広町8-13 関谷実穂





会員様募集中
ゲーム・アニメ中心よろずサークル『温泉たまご』では常時会員様を募集しております。2ヵ月に一回の会報発行、会費は300円となってます
くわしくは80円切手同封で下記まで
〒710
岡山県倉敷市上富井メゾンヤマニ
266-2-102
星野 良征まで



SOUL EDGE FANBOOK
ソウルエッジサークル「ラジコン」では、台のあるゲーセン、大会の情報を中心にした不定期ペーパーを発行しています。夏にはPS版に関するアンケート集計本を予定。興味をお持ちの方、80円切手+宛名カード同封でご連絡下さい。全国に残るエッジ台（シングル、対戦問わず）の情報もお待ちしております。
〒236
横浜市
金沢区
富岡東
4-8-11
林洋子

会員サマ超ボシュウ。
閑丸
閑丸 中心のサムライスピリッツONLYサークルです。
サムライシリーズが大好きな方をボシュウしてマス。
(中学生以上の方)
80yen切手同封で下記までお手紙下さい♡
〒167
杉並区善福寺
4-2-5
日野 夏子
マデ



虹色町の奇跡
クイズ七色ドリームス
名刺サイズ バッジ 余ってます。(バッジ付きです。)
①森永めぐみ ②鐘紡サキ ③東鳩真由美
④妖精 ⑤クララ(プリクラ大作戦) ⑥キララ(同左)
⑦舞(同級生) ⑧夏子(同左) ⑨黒澤(ラスブロ) ⑩ナギ(同左)
1個¥200 送料3個まで130円.それ以上190円
バッジ代⊕送料で100円単位は無記名小為替、ハンパは切手で。
希望番号、数量、リターンアドレスを忘れずに書いて下さい。
★バッジ or ラミカのリクエストも募集してます。
RPG(FF)中心です。
©ALL THE TIME
申し込み先
〒444 愛知県岡崎市福岡町字北御坊山10-2-503
成瀬方 朝凪(あさなぎ) 駿(しゅん)



FUSION3.1
◆ゲームONLYイベント◆
日時 1997年8月31日(日) 11:00~16:00
場所 サンライフ名古屋（地下鉄浅間町駅下車徒歩10分）
内容 同人誌展示即売会、ゲーム大会、コスプレ
募集 80スペース↑↓（1サークル2スペースまで）
1スペース1000円（机半分＋椅子1脚）
申し込み〆切り 8月20日(水)消印有効
主催 FUSION
協力 SMC.、TOP WINNERS
★申し込み・問い合わせ先★
〒457 愛知県名古屋市南区豊2丁目36－10 豊明荘5号
田中 正人
まずは80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記まで申し込み用紙をご請求ください。

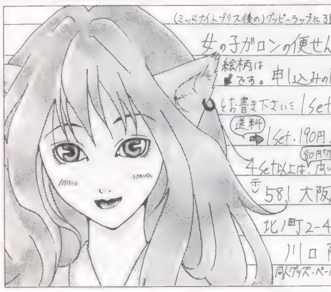


会員サマ募集中です。
ゲーム中心よろずサークル『GAMERS PARADICE』では、会員サマを大募集中です。主な活動内容は、2ヶ月に1回の会報発行(オフ)、その他イラコンやグッズ制作etc…。会費は2ケ月300円小為替+130円切手です。興味を持たれた方は、80円切手&あて名シールを同封の上、下記までお問いあわせ下さい。※同人GOODS使用可。
〒123
東京都足立区西新井本町
5-12-19-413
大武方
「ゲーパラ」
まで!!



サクラ大戦びんせん
ありますす!!
1 花組6人 クリームに赤で刷ってある B5×15枚 1部100円
2 カンナオンリー 同上
3 大神+カンナ パープルに紫で刷ってある 1部200円 B5×20枚
送料
1と2は 1部190円 2~4部270円 5~8部380円
3は 1部190円 2~3部270円 4部380円
代金は為替、送料は切手で!!
〒254
神奈川県平塚市
高村203-17-102
吉本綾子





(ミッドナイトブリス後の)グッピーラップに3色グラデ、10枚入
女の子ガロンの便せん作りました♥
絵柄は←です。申し込みの際は『No.1ガロン』とお書き下さい!1set 100円です♥!
送料 1set.190円、2-4set.270円
4set以上は、(80円切手同封で)問い合わせ下さい。
〒581 大阪府八尾市跡部北ノ町2-4-38-1002号
川口陽子
同人グッズ・ペーパー同封大・O・K!

とうとう復活!パワーゲージはマックスだ!!
一般参加入場無料!(パンフは希望者のみ購入)
ゲームオンリー同人誌即売会
GAM CON 8
日時 9月21日(日)AM11:00～PM3.00
会場 新大阪ゆめっせ2号館5階展示場
※JR、地下鉄「新大阪駅」下車徒歩10分
主催 GAM CON実行委員会
お問合せは、80円切手張付の返信用封筒同封の上
〒664 伊丹市北本町1丁目301 親和ハンション20号
月城 好生 まで!!
※当イベントは、エロ、やおいは禁止となっています。
また、コスプレは着替えの必要が無いもののみ可です。



縦シューやらせれ

ゲーマー最終形態 ARCADER

第3話

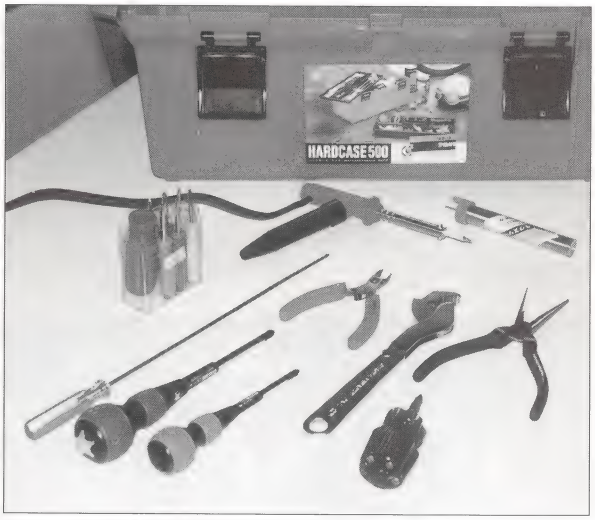
アーケーダーZ

「マウント二田の道具自慢と、使い方講座」の巻

君タチィー！一カ月元気だったか？いいこと一杯あったか？マウント虎だァ！
今宵は予告通り、道具の使い方をかる〜く紹介するぞ！あと、こないだゲットしたオレっちの道具の自慢もさせてくれ！思い出すなァ、佐野量子ファンクラブ時代を…。関係ないけどね！

担当：マウント“トレパン”二田
協力：デス長谷川（TMファクトリー）
リバース金子（Game Center DISCO）

これが虎っアイテムだアーッ



ちなみに、工具箱は大きめがいいヨ

自慢アイテムその1

プラスドライバー各種（VESSEL）

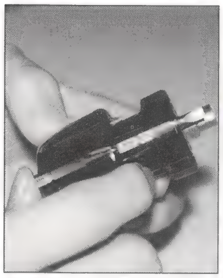
数あるドライバーのなかから、オレっちが目を付けたのがコイツらだ。なんつっても握った感触がイイ！あと先っちょがマグネットになってるのがイイ！来るべきシチュエーションに備えて短いのから長いのまで揃えてみました。

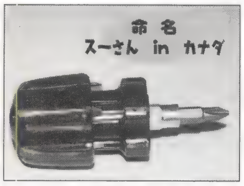


自慢アイテムその2

スタッビー（PICQUIC TOOL COMPANY,INC.CANADA）

見た目の秘密兵器っぽさと、カナダ製ってことで買ってみました。これ一個で、6種類のネジに対応できちゃうという。ポケットにも入っちゃうという。やっぱカナダだぜカナダ！カナダといえば、かの宇宙刑事ランバーガンダムが生（以下略）。

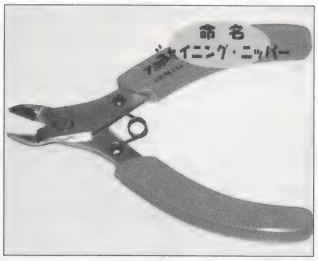




自慢アイテムその3

ニッパー（TOP）

アーケーダー工具のなかでも、ニッパーは最も使用頻度が高いと思われます。だからこそ、イイものを選びたいよねえデイック！そんなわけで、みんなにも買って欲しいのがこのニッパー。手の中でめちゃくちゃフィットする心地よさと、疲れにくいバネが付いててチョーおすすめ！



自慢アイテムその4

ラジオペンチ（TAKAGI）

つまんで良し、切って良しのラジオペンチは、やっぱり持った感触で選びました。あとバネね。全然関係ないけど、ラジオペンチってゴレンジャ



ーのバリドリーンに似てるよね。

自慢アイテムその5

レンチ（TOP）

店に行ったら、モンキーレンチとスピードレンチってのが



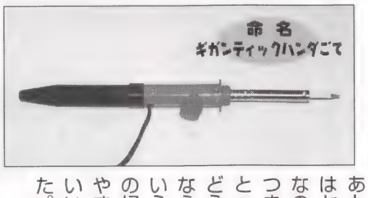
	名　称	メーカー	数量	価格
ハンダごて	ニクロムハンダごて　CA-30R	goot	1	1,680
ハンダ	ヘクスゾール	HAKKO	1	360
スタッビー	スタッビー	PICQUIC TOOL COMPANY,INC.CANADA.	1	1,850
レンチ	スピードレンチ　SW-200	TOP	1	1,970
ラジオペンチ	ハンディウォーク　フラットマイクロラジオペンチ	TAKAGI	1	1,810
ニッパー	エレクトロニッパ　ENI-100	TOP	1	1,920
ドライバー小	220 P.1-75	VESSEL	1	330
ドライバー大	230 P.2-100	VESSEL	1	400
ドライバー長	6100 P.2-250	VESSEL	1	660
工具箱	HARDCASE500	IRIS	1	3,360
			合計（税抜き）	14,340

あったのさ。新しいモン好きのオレっちとしては、スピードレンチを即ゲッチュウ。スピードレンチっつうだけあって、色んなナットを調整いらずですぐ回せるのだ。めんどくさがりの人は特に買うべし。

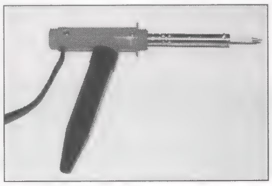
自慢アイテムその6

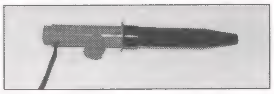
ハンダごて（goot）

これはイイ！イイね〜！なんつってもピストル型とペンシル型に変形できるのがイイ！サイズがコンパクトなのがイイ！キャップがあって安全なのがイイ！先っちょがテフロン加工なのがイイ！んも〜非のうちどころがないっすよ！



あとハンダはヤニ入りなのでくっつきがいいと思った。どうせ買うなら、こういう入れ物の奴が使いやすいからいいと思った。





とりあえず今回の獲物はこんな感じ。これで大体の作業はできるはずだけど、何か作るためにはテスターは必携。次までに買っとく。

正しい使い方をシッカリと覚えるのだ

道具っちゅうもんは、ちゃんとした使い方をして、はじめて性能を発揮するもんだ。だからね、この際分かり切ったことも敢えて書くことにしたんです。「ンなこと知ってんヨ。ガタガタ言ってっとひき肉にしちまうよ？ビキビキッ！」なんてマー坊くんみたいなこと言わず、おとなしく読め。

◆ドライバー

ネジとネジ山が垂直になるように心掛ける。そうしないと、ネジがまっすぐに入らないし、滑ったりして危険。あと、ネジとドライバーのサイズは合わせるように。肝心のネジ部分が潰れてしまうぞ。マグネットタイプのドライバーだと、ネジを取り付けるのが超ラクチン。



先っちょにネジを付けて、しかるのちに穴に。入り組んだ部分の作業で重宝する。

◆ニッパー

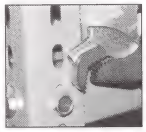
間違った持ち方をするほうが難しいと思うが、写真のように持とう。刃の部分は手に対して内側に来るようにしたほうがミスりにくい。あとツメ切りとしても使い勝手良し。

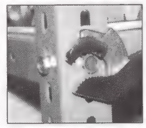


くやしいほどに使いやすい。バッキャロウ！て感じ。

◆レンチ

ヘッド部分をおもむろにナットに押し付け、噛ませて回す。モンキーレンチとは違い、調整に両手を使わなくてもいい。





ナットをゆるめる時は裏返して逆に回す。

◆ハンダごて

男子ならば、技術の授業で、一度くらいはハンダごてにさわったことがあるのでは。ハンダ付けには、ちょっとしたコツがある。ハンダを付けたい面をこてで暖めてから、ハンダを暖まった面に付けてやるのだ。そうすると、ハンダが奇麗にのる。逆に、部品面にハンダをのせてからこてで暖めようとすると、狙った場所にうまいことのらないのだ。慣れるまでは、はじめの手法でやるといい。でも、暖めすぎちゃうと部品が壊れることもあるので注意すべし。



ハンダは後からチョン、という具合に。

次回アーケーダーZは8月30日売号掲載予定デス

銃を持ったら撃ちたくなるように、ドライバーを持ったらネジを回したくて仕方のない衝動に駆られてしまうヨネ？そんな訳で、次回は何か作ってみようかと思うのです。道具の扱いに慣れるとともに、プリント基板とか回路とかの、文系人間にはブラックボックス以外の何物でもない、いわゆるアーケーダー部品に親しんでいこうではないかという、まったくもって前向きな企画としかいいようがない！そんな感じで。

この本が出る頃は、やっぱり「エヴァ」話が盛り上がっているのだろうか？　そんなのより「Gロボ」最終話が早く観たいんだよね、俺は……。そう思わない？　ねぇ!!

イベント

スカッドレース全国で大会開催!!



Pacific Championship
スカッドレース・パシフィック・チャンピオンシップ
REV UP YOUR MIND!! SCUD RACE

バックナンバーを読みあさり、君の実力をUPせよ!!
…なんて攻略記事ふうですが、インフォメー発目行ってみよう

緻密で美麗なグラフィックで構築された3D空間。その幻想的な街中を人々の憧れであるマシンで疾走する。ただ走るだけで気持ちいい。「スカッドレース」はそんな魅力に溢れている。

発売から半年たちいまなおファンを魅了してやまない「スカッド」、ついにこの夏全国規模の大会が開催される運びとなったのだ。

セガワールドシドニーオープン記念「スカッドレース・パシフィックチャンピオンシップ」と銘打つこの大会は、全国のセガ直営店及び系列店約100店舗で開催される。

詳細はこうだ。各店舗で32名の参加者を募り（先着順）、試合は中級コースを使用したトーナメント形式で行われる。

大会ではすべて、「スカッド」の魅力がフルに発揮される4人通信対戦台が使用されることになっているぞ。

暑い夏が激しく輝きだすこの大会、これに参加しないことには君の夏は始まらない！

お問い合わせ：大会事務局03・5736・7997

●試合概要●

予選:32名を4名ずつのブロックに分けて試合。上位2名が準決勝進出。

準決勝:16名を4名ずつのブロックに分けて試合。上位1名が決勝進出。

決勝:4名でチャンピオン決定戦。

参加料金:100円
使用コース:中級コース

イベント

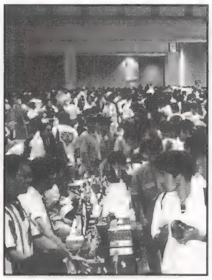
『虹色町』乱れ咲き!?　ワンフェスへ行こう

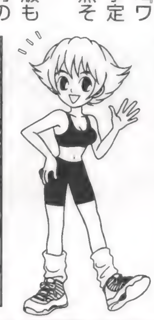
参加ディーラー数が過去最大の880ディーラーとなった『ワンダーフェスティバル'97夏』、その開催が約1ヶ月に迫った。

つまり模型畑の人間にとってはたまらない季節がやってきたといえよう。

ガレージキットの展示・即売、中古キット等ヴィンテージアイテムの販売、映画のプロップ等各種造形物の展示などが目的で行われるこの『ワンフェス』、今回は当日予定されている各イベントが熱そうだ。

なかでもコンシューマ版も売れ行き好調な「『虹色町の奇跡』造形コンペ」の開催が目を引く。これはカプコン全面協力でおこなわれ、そのうえ同ゲームの開発チーフプロデューサー・チーフデザイナーのあきまん氏がコンペ審査員として参加するのだ。





他にも「エヴァンゲリオン造形物展示会」など魅力的なプログラムが多々組まれており、来場者を楽しませてくれるのは間違いないはずだ。

このイベントは、8月24日の10時～17時、東京ビッグサイト東5・6ホールを使用して行われるのだ。入場料も1500円と安めなので、興味のある人は思い切って参加してみよう。

PUSH 一押し

ヴギィズ★エンジェル　夏のイベントのお知らせ

このコーナーでもちょこちょこと紹介したことがあったので、覚えている人は覚えていると思う。ドラマCDやラジオ番組で大人気上昇中の『電脳戦隊ヴギィズ　エンジェル』のオリジナルビデオアニメがついに発売されることになったぞ。

今回は、その発売を記念して行われるサマーイベントについてお知らせしよう。

開催地は東京と大阪の2カ所。東京にはゲストとして久川綾、菊池志穂、丹下桜、檜山修之。大阪はこのメンバーに三石琴乃を加えた豪華キャストが予定されている。

このイベントの最大の目玉は、一足先にOVAの第1話が観られるコト。誰よりも先にヴギィズ情報をゲットしたいキミは、もう行くしかない。

詳細は、
○大阪・御堂会館
8月23日（土）
○東京・杉並公会堂
8月30日（土）
時間はともに、開場14時、開演15時となっている。

入場方法などのお問い合わせは、24時間TELサービス（03・3365・6794）か、アニメニュー事務局（03・3362・4658こちらは11時から～18時迄）まで。

夏休みの締めくくりはコイツで決まりだ！



これがその第1巻のジャケットだ。

PUSH 一押し

演劇情報

最近、めっきり映像媒体を観る機会が減ってしまった。観ていて疲れる作品が多いせいだろう…。ここではそんな人におすすめな演劇情報をリリースしよう。

8月7～10日に公演予定の病院を舞台としたオリジナル作品『D・N・P～ハート&ボディ』、は「人の心の働きは生化学反応じゃないんだよ。人の心や魂は科学的なことが全て真実とは限らない」とあるように、人間の心と体に深く踏み込んだ内容だ。

出演はスト3でケンを担当したとべ・こーじさんに、Zガンダムのカミーユ役でお馴染みの飛田展男さんなど、実力派が揃っている。

世の中の俗っぽさに疲れた人は足を運んでみて欲しい。

予約・お問い合わせは、03・3974・9966　OFFICE《RELAX》

CD

ライブ速報

ファーストスマイルより発売中の「スーパーロボット大戦　ボーカルコレクションROBONATION.1」のライブがいよいよ決定！その名も「ROBONATION LIVE '97 SUMMER」だ。

「スーパーロボット大戦」シリーズといえば新旧のロボットヒーローが大活躍するシミュレーションゲームでもうお馴染みだよね。バックで流れるVGMもそれぞれのアニメ主題歌を使っているから、おもわず口ずさみながらプレイしてしまう人も多いんじゃないかな?そんな人にはまさに夢のようなライブがこの夏やってくるぞ。

出演はアニメソング界のカリスマ的存在、水木一郎氏と影山ヒロノブ氏。そしてセクシーなハスキーボイスで魅了してくれるM-Oさんや、あの〈ミッチー〉こと堀江美都子さん。さらには、元気いっぱいの〈みやむー〉宮村優子さんという超豪華メンバーが大集結。これはもう、いくしかないでしょう！

日時、会場は8月17日（日曜日）赤坂BLITZ（ブリッツ）。開場18時、開演19時より行われます。チケット料金は5000円（税別）

このライブに関する詳しいお問い合わせは、0422・22・0220「株式会社ソルト」まで。（番号はお間違えのないようお願いいたします）。

心をときめかせたあの名曲たちが鮮やかに蘇る。この夏、まさに「ぼくらの世代」のライブがヒートアップする！

ちょっとだけRENEWAL INFORMATION

SS版ソフト『怒首領蜂』発売決定!!＆G-Model『怒首領蜂』大会開催告知

全国のシューターを熱狂のウズに巻き込んでいる『怒首領蜂』。本誌でも相変わらずの根強い人気なのだが、この度、セガサターン用ソフトとして発売されることが決定した（アトラス・9月11日発売、定価5800円）。デキのほうは、いたって万全。完全移植されているので、絶対に損することはない。『怒首領蜂』マニアなら、ハッキリいって、買いだ！

そこで、なんと我が新声社では、このソフト発売に先駆け、当社1FのゲームセンターG-Modelにて、サターン版『怒首領蜂』大会を行うこととなった。

概要は、

●期日　8月29日（金）
●時間　午後2時～5時
●場所　G-Model

となっている。

ルールはサターン版ソフトを使用しておこなわれ、タイムアタック方式で勝者を決定する。

当日はアトラスさんの全面バックアップにより、豪華な賞品をご用意。シューティングゲームの大会なんて最近めったにないだけに、行ってみる価値は十分じゃないかな？

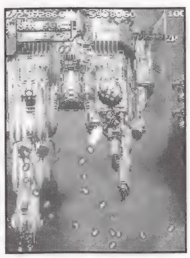
さらにすごいのは、この大会のためにアトラスさんが用意してくれるという「怒首領蜂スペシャルバージョン」がお披露目されるというのだ。この基板は、サターン用ソフトの「スコアキャンペーン」の優勝商品として贈呈されるものなのだが、そんな貴重な基板が、この大会で拝めるというわけだ。

どこがどう違うのか詳しい内容は言えないが、とにかくいたるところにアレンジが加わっており、まさに世界に1枚しかないオリジナル基板なのだ。

ここまで読んでこの大会に参加したいと思った君は往復ハガキで（復路側に自分の住所氏名を記入したうえで）、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26新声社ビル4F ゲームナビ編集部『怒首領蜂大会』係まで応募してくれ！

ちなみに締め切りは8月15日（金）。消印有効だが早いにこしたことはないぞ。たゆまぬ努力が君の勝利を確固たるものにするだろう。

健闘を祈る！



ST-Vだから、完全に業務用の世界を再現。グレート！
©ATLUS/CAVE 1995,1996,1997

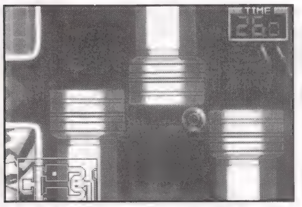
あの『ウルトラ電流イライラ棒』がビデオゲームで楽しめる！

SNKが開発し、全国のゲームセンターで大人気稼働中のアーケードマシン『ウルトラ電流イライラ棒』が、遂にビデオゲームとなって、この夏登場することとなった。

ゲーム名は、アーケードマシンとおなじく『ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー ウルトラ電流イライラ棒』（開発・ザウルス 販売・SNK）。なんとこのビデオゲーム版では、トラックボールを使ってイライラ棒を操作。だから、微妙な操作感覚も見事に再現されている。

おなじみの難関が再現されているのはもちろんのこと、新たな仕掛けも加わっているとか…。さらに、最難関コースをクリアすると、オプションとしてクリアカードが発行されるとのこと。

イライラ棒ファンの人は、絶対プレイするしかないぞ！



数々の難関も、画面上で見事に再現されているぞ。



筐体はこのようなアップライト筐体。早くやりたいな！
©ザウルス

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第72回

文・4コマ／佐竹雅昭

耳に押し込むタイプにかわり一時期姿を消した、いわゆる「ヘッドホン」。最近復活したと思っていたら、なにやらさらに進歩しているようだ…。



ショックウェーブの怪

最近、ヘッドホンをしながら歩いている若者たちの姿を目にすることが多い。

はっきりいって危険である。車のクラクションなんて聞こえやしないし、音楽に夢中になり過ぎて足を踏みはずしてしまったら、大ケガ間違いなし！

それでも若者たちはヘッドホンから流れてくる音楽にのりながら街を歩く。

私は仕事柄、体を資本としているので、そのようなことは絶対しない！と心の中では思っていたのだが、流行に敏感な私は、知らず知らずのうちにウォークマンを付けながら、街を歩いていたのだ。

何ともポリシーのなさに思わず自暴自棄におちいってしまう。

だけどしょうがないじゃないの。

ウォークマンを耳にして歩くと、歩くこと自体が苦しくないんだもの。

そんな私はいつの間にか刺激の強いウォークマンを求めるようになった。

それが「SHOCK WAVE」だ。

このウォークマンはヘッドホンが音楽の強弱に合わせてビンビンと耳に直接振動を与えてくれるものなのである。

私は知人の村松平太からショックウェーブを借りたときに、背筋から肛門にかけて電気が走った。

「これだ！」と。

私は急いで電気屋さんに行った。

「ショックウェーブください」

しかし、店員さんは首を静かに2回ほど横に振りながらこう言った。

「品切れです」

やはり人気商品。

私は負けじと何軒か歩き回った。

どこも品切れ。

絶望のあまり倒れそうになった時だ。

カメラの小井に「ショックウェーブ大安売り。現品限り」と書かれていた。

私は思いきり力を込めてジャンプした。

「取った～！店員さんこれくださ～い!!」

ついに私はショックウェーブを手にすることができたのだ。

家に戻って急いで箱から取り出した。

「!!」

(汚れている。ひょっとしてこれは中古か!?)

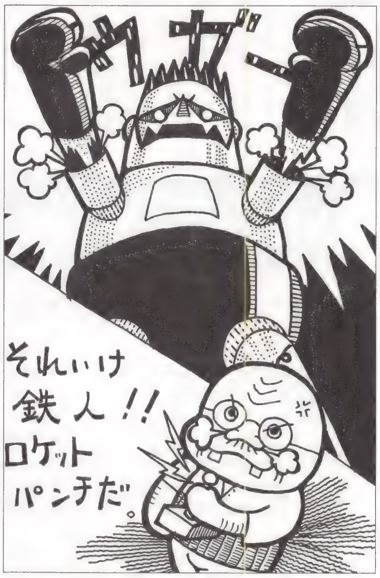
私は半信半疑で再生スイッチを押した。

ビンビン振動が伝わってくる。曲はマイケルジャクソンだ。もうノリノリだぜ。

そう思ったとき、プツン。急に止まってしまった。

あ～やっぱり中古だ。

もう、こっちがショックウェーブだぜ。チャンチャン。



(愛知県　尾関秀誉君)

怪獣王多の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間を引き込む日々

ポエム

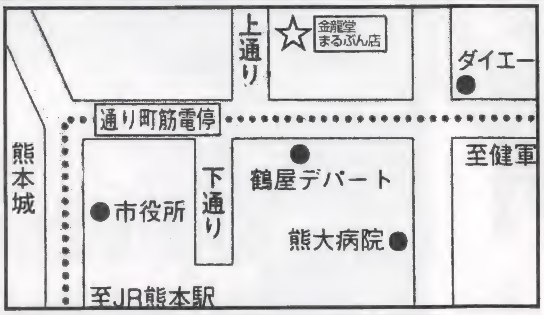
褐色のパノラマ

地球で二番目に多い
火山岩
それは安山岩
大量の水がかつて
存在していた
地球と共通点
それは
マーズ

byさたやん

お便り募集中!! (天)コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社(天)係。

今月の本屋さん：金龍堂まるぶん店







営業時間
10:00〜21:00
（年中無休）

●お店からひとこと
100坪のフロアすべてがコミック専門売場です。新刊コミックスからマニア向けコミック、同人誌、イラスト集、マンガ用トーンやゲーム攻略本など在庫はなんと5万冊。アニメ関連のCD、ビデオ、LDなど1万本のほか、アイドルグッズ売場も設けて、皆様のご来店をお待ちしております。

●お問い合わせ先
熊本県熊本市上通町5—1
☎096（352）3828

●ゲーメストの雑誌やムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたい書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。

営業　小林直文　真下直幸まで
TEL 03（3293）9326

2周目 STAGE 3

赤い小型機+大型機地帯

ステージ開始後すぐに自機を画面の左端まで移動させ、画面上部より出現するザコヘリ群を少し引きつけてから、一気に右に移動して撃とう。右に移動後、少し間をおいてもう一度ザコヘリ群が出現するので、そのまま左に切り返してこのザコヘリ群を撃とう。

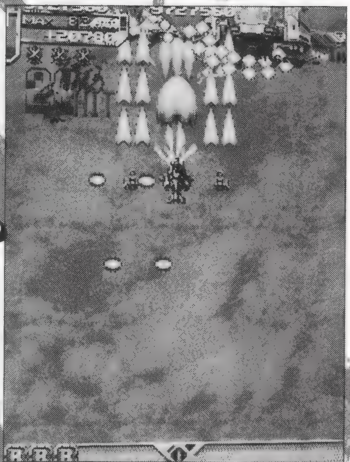
このスタート直後の場所は、適当にやっていると、すぐに敵弾に追いつめられてしまうので、しっかりとパターン化しよう。

スタート直後のザコヘリ群を撃ち終わると、すぐに赤い小型機と大型機のラッシュ地帯に入る。

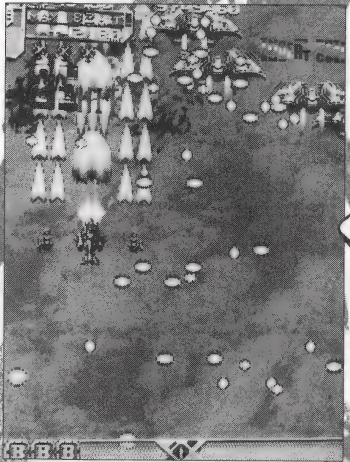
大型機は、1周目と同じように速攻で破壊すれば問題はない。

問題なのは赤い小型機のほうで、こいつらは放っておくと自機を狙ってひっきりなしに弾を撃ってくるので、左右に大きく動きながら赤い小型機を出現と同時に破壊していこう。

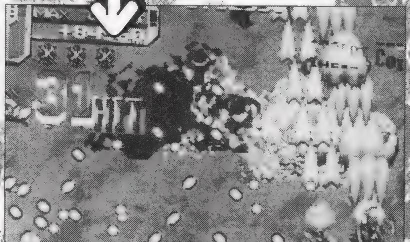
自機を切り返すときは必ず一気に動くようにし、途中で止まったりしないようにすること。なぜかというと、途中で止まって弾を避けてしまうと、その場所に敵弾がたまってしまい、切り返すときに非常につらくなってしまうからだ。



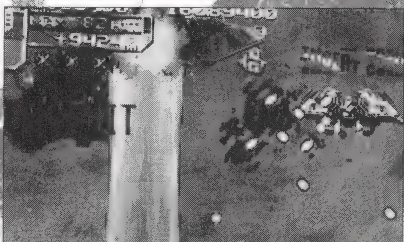
まずは赤い小型機と1機目の大型機を出現と同時に撃ち込み速攻で破壊する。



大型機破壊後、左に移動して画面左側にいる赤い小型機を撃ち、



すぐに右に切り返して画面右側にいる赤い小型機を撃つ。

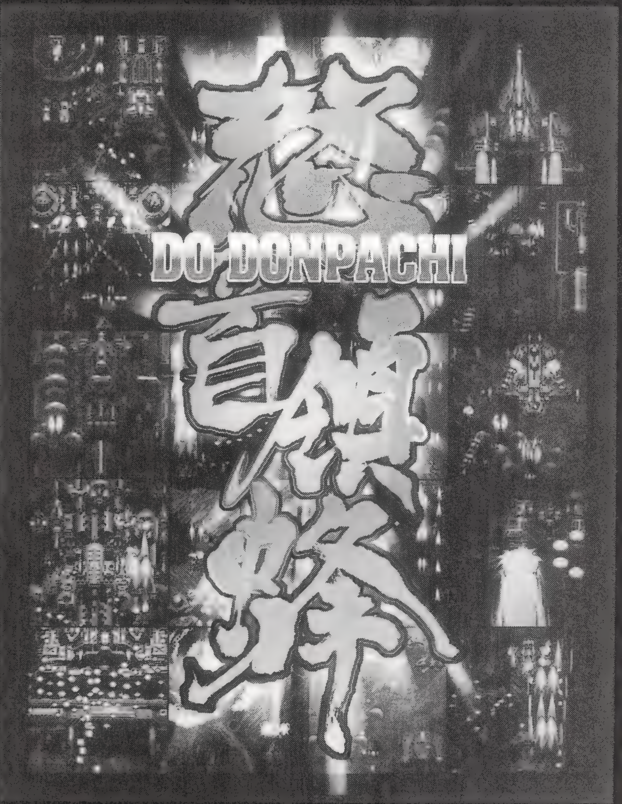


赤い小型機をすべて撃ったら、今度は左に切り返して2機目の大型機を撃ちにいく。



大型機を破壊したら一気に画面右端に移動して、赤い小型機をちょっとずつ左に動いて撃てばOK。

このゲームだけは侮れない!



1カ月ぶりのごぶさたですが、みなさん頑張ってますか?今回は、2周目の3面、4面を一気に攻略していきたい。最終ボス・火蜂(ひばち)を倒すために、このあたりが一番の踏ん張りどころだ。

担当：KMT

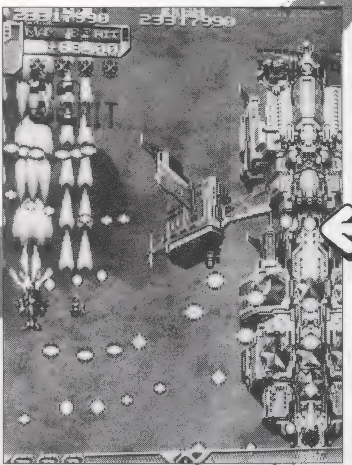
大型戦艦+ザコヘリ

この場所は、先に戦艦を倒そうとすると非常にキツくなってしまうのだが、戦艦についている砲台をすべて破壊した後、横に移動して(1隻目なら右、2隻目なら左)戦艦本体の撃ってくる5WAYの外側でザコヘリを撃てばいい。ザコヘリをすべて撃った後は戦艦を倒しにいってもいいし、そのまま戦艦を無視してしまってもいい。

1隻目の戦艦を倒した後に出てくるザコヘリは、3WAY×2を撃つタイプに変わるのだが、このザコヘリの弾は基本的に弾の外側を避けるようにする。しかし、外側に避ける余裕がないときは、3WAYと3WAYの間に入って避けるといいぞ。



戦艦の砲台をすべて破壊したら、



横に逃げてザコヘリを撃ち、ザコヘリの弾はできるだけ弾の外側をよける。余裕がないときは3WAYと3WAYの間で避ける。

中ボス

3面の中ボスの攻撃は1周目とはくらべものにならないぐらいキツくなっている。1周目では炸裂する紫色の弾は2つだけだったのだが、2周目では炸裂弾が2つ増えて計4つの炸裂弾が同時に炸裂する。しかも4つのうち2つはかなり下のほうで炸裂するという厳しさ。3面で最もキツい場所だろう。

この炸裂弾を楽に避ける方法はないのだが、1回目の炸裂弾は画面右下で、2~3回目の炸裂弾は画面左下で避けるようにすると比較的避けやすいだろう。

この中ボスは、ボムをキメ撃ちして安定したくなるところだが、炸裂した弾を見て危険だと思ったときだけボムを使うようにしよう。

できればここは、ノーボムが望ましいところだが…。



中ボスにオーラ撃ちしたあと画面右下に退避して炸裂弾を避ける。炸裂した弾を見てやばいと思ったらすぐにボムを使おう。

ワープザコ地帯

中ボスを倒したあとの緑色の中型機ラッシュと大型機+ザコ地帯は、1周目と同じようにやればOK。まったく問題ないだろう。

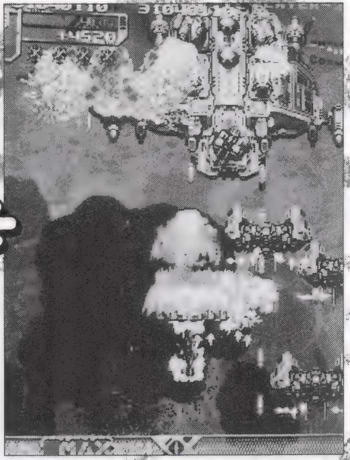
さて、ワープザコ地帯だが、ここはワープザコを出現と同時に破壊していかないとあっという間に追いつめられてしまう。特にワープザコ地帯突入直後は、ワープザコが2~3機まとめて出現するので、焦らずにワープザコを破壊したのを確認してから、新たに出現してきたワープザコを撃ちにいこう。ワープザコは完全に実体化するまで弾を撃ってこないし、こちらの攻撃も受けつけないので、ワープしてきたのを見てから撃ちにいっても十分間に合うのだ。

しばらくすると、破壊すると一定時間敵弾を消してくれる大型機が出現するので、この大型機の砲台をすべて破壊し、この大型機を破壊しないようにワープザコを撃とう。ワープザコの撃ってくる弾が厳しくなってきたら、大型機を破壊して敵弾を消そう。

1機目の大型機を破壊したら、敵弾が消えてる間に自機を右に移動させ、画面右側にいるワープザコと2機目の大



大型機を破壊しないようにワープザコを撃ち、敵弾に押され始めたら大型機を撃ち、敵弾を消そう。



大型機を破壊して敵弾を消したら、右に移動しながらワープザコを撃ち、2機目の大型機の右側まで移動しよう。



2機目の大型機の場所では、この位置でワープザコを撃ち、押され始めたら大型機を撃ちにいく。



2機目の大型機を破壊した後画面左端まで移動し、3機目の大型機の左側で粘る。大型機破壊後は画面右端へ移動する。



4機目の大型機は、最後のワープザコラッシュを引きつけてから破壊し、画面右側のワープザコだけを撃って上に逃げよう。

NEWS

**セガサターン版『怒首領蜂』、アトラスより定価5800円にて、9月11日、発売決定!
さらに発売を記念して、神保町G-Modelにて、セガサターン版『怒首領蜂』大会を、8月29日(金)に開催決定!**

型機の砲台をあらかた破壊しておく。再び敵の攻撃が始まったら、自機を画面右端によせて正面のワープザコを撃ち、できるだけ敵弾を引きつけてから、大型機を破壊して敵弾を消そう。2機目の大型機を破壊したら、一気に左に移動して3機目の大型機の正面まで移動する。

3機目の大型機のところでも、今までと同じように粘ってから大型機を破壊し、右に移動しよう。このとき、必ず4機目の大型機のすぐ左にいるワープザコを破壊しておくこと。このワープザコを破壊したら画面右端まで移動し、正面にいるワープザコを撃つ。

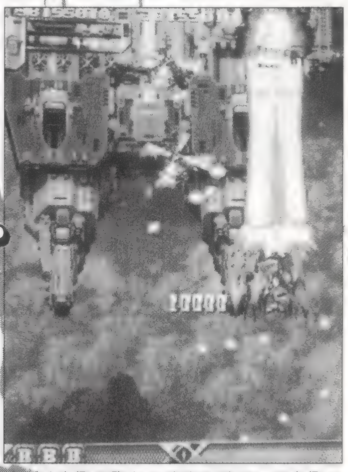
あとは、最後のワープザコラッシュの弾を4機目の大型機を破壊して消し、敵弾が消えてる間に画面右半分のワープザコを破壊して、上へ逃げればOK。

巨大空母上

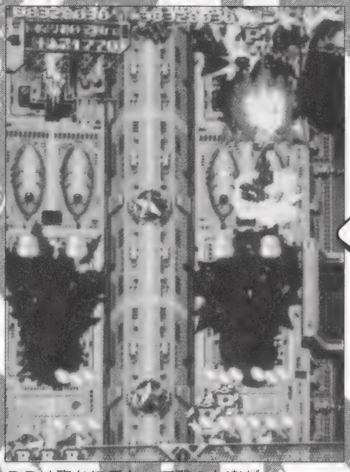
巨大空母上では、最初のザコヘリと砲台の攻撃がキツい。ここは、まず右側の砲台を速攻で破壊し、すぐに画面左側に移動する。移動後、少しだけ左側の砲台に撃ち込み、ザコヘリがたくさん出てくるようになったら、画面の左側で左右に小刻みに動きザコヘリを優先して撃とう。ザコヘリをすべて撃ち終わるころには、左側の砲台も壊れているはずだ。

この場所さえ抜けてしまえば、あとは1周目と同じように、中央に設置されている青い弾を撃ってくる砲台を優先して破壊しつつ、左右に設置されているボックスを破壊しよう。

ボックスを逃してしまうと1UPアイテムが出現しなくなってしまうので、もしボックスを逃してしまいそうになったら、ボムを使ってでも必ず破壊するようにしよう。2周目の3面という状況下においてボム1発と1UPとでは、いうまでもなく1UPのほうが重要だぞ。


まずは右側の砲台を速攻で破壊して左側の砲台を撃ちにいく。


左側の砲台に少し撃ち込んだらザコヘリを優先して撃とう。


ここは砲台に重なって撃つと楽だ。

ステージ3ボス

このボスはかなり攻撃パターンが厳しくなっていて、1周目と同じように、弱点付近の4つの小型砲台以外をすべて破壊して撃ち込むパターンで、なんとかノーボムで倒すこともできるのだが、運が悪いとボムを2~3発使わされることがある。ボム1発だけならともかく、2~3発も使わされるとこの先の展開がかなり厳しくなってしまう。

そこで今回は、ボムを1発だけ使って倒す方法を紹介しよう。

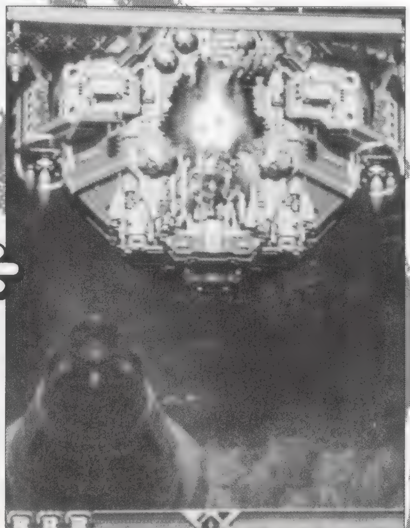
まずボスが出現したら、ボス弱点と弱点手前の両サイドにある砲台をオーラ撃ちする。しばらくするとボスの攻撃が始まるので、その前に自機を真下に後退させ、そのまま砲台を撃ち込んで破壊しよう。

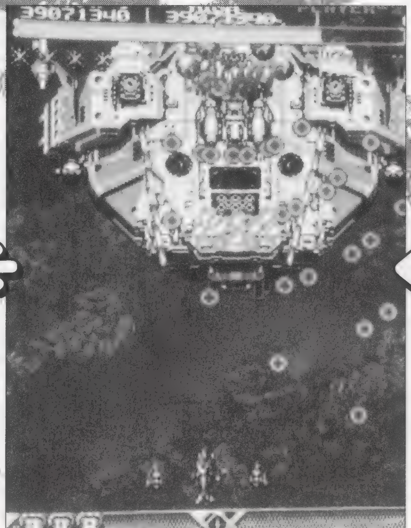
次に、そのまま弱点の正面でボス手前の開閉砲台を破壊しにかかるのだが、このとき開閉砲台2つのうちの、奥(自機から見て)の開閉砲台だけを破壊する。開閉砲台は、奥→手前の順に開くので、奥の砲台を少し撃ち込んだらレーザーを撃つのをやめ、手前の開閉砲台にダメージをあたえないようにする。手前の開閉砲台が閉じたら再びレーザーを発射してボスに撃ち込む。奥の開閉砲台を破壊した後は、手前の開閉砲台が開くタイミングを覚えて、レーザーを撃つのをやめるようにしよう。

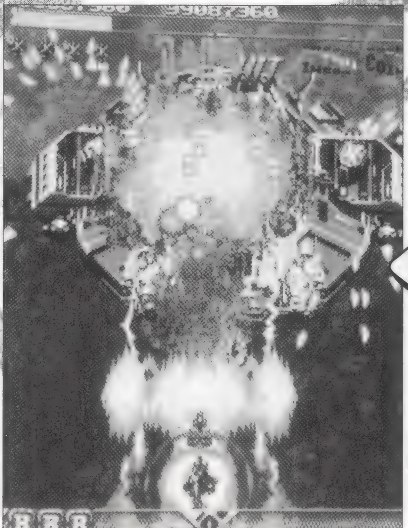
ちなみに、開閉砲台を2つとも破壊してしまうと回転砲台のカバーがはずれ、回転砲台が針弾をバラまき始めてしまう。こうなると非常につらくなってしまうので、くれぐれも開閉砲台を2つとも破壊しないようにしよう。

開閉砲台を残しつつボスに撃ち込んでいると、ボスの耐久力が半分になったあたりで弱点付近の小型砲台が攻撃してくる。この状態になったら、開閉砲台を破壊してボスに撃ち込むことに専念しよう。

開閉砲台破壊後は、ボスの攻撃がかなり厳しくなるので、できるだけ粘ってからレーザーボムを使って、ボスの弱点を撃ち込もう。開閉砲台破壊後なら、そのまま倒すことができるはずだ。レーザーボムでトドメが刺せなくても、ボスは瀕死の状態のはずなので、レーザーでちょっと撃ち込めばすぐに倒せるはずだ。


開幕にオーラ撃ちをして、速攻でボス弱点の両サイドにある砲台に撃ち込む。


手前の開閉砲台が開いてるときはレーザーを撃つのをやめよう。


開閉砲台を破壊した後、できるだけ粘ってからレーザーボムを使おう。

2周目 STAGE 4

スタート直後

まずスタート直後の高架道路だが、ここは高架道路下から出てくる1台目の戦車を撃った後、一気に画面左端に移動し、ちょっとずつ右に動いて戦車の弾を避けながら戦車を撃つ。高架道路上の車は無理に撃とうとせず、無視したほうがいいだろう。

高架道路を抜けた後のレーザー砲台群とザコヘリは、1周目と同じようにやれば問題はない。ただし、破壊可能な建物が出てくるところでは、建物の破壊が遅れると、ザコヘリになかなか弾が届かず、ザコヘリに弾を撃たれ放題になってしまう。こうなると結構キツくなってしまうので、できるだけ早く建物を破壊するようにしよう。



ザコヘリは画面左端に引きつけてから撃とう。

ザコヘリ+戦車ラッシュ

建物を破壊しアイテムキャリア×2を破壊したら、自機を画面の左端に移動させ、画面左下から出現するザコ戦車群（ザコ戦車群A）を撃つ。そのままザコ戦車群Aを撃ってると、右上からザコヘリが3機出現するので、BタイプやCタイプはそのままの場所でオプションの弾を利用してこのザコヘリを撃ち、Aタイプなら右に移動してこのザコヘリを撃ちにいこう。撃ったらすぐに元の位置に戻り、再びザコ戦車群Aを重なって撃とう。

しばらくすると、今度は画面中央あたりにレーザー砲台、画面右側からザコ戦車群（ザコ戦車群B）、画面左上からはザコヘリが3機出現するので、こいつらの撃ってくる弾を画面左端に引きつけてから、一気に右に動いてこれらの敵を一掃しよう。

画面の右端まで移動したら、そのまま右端でザコ戦車群Bを撃つ。ザコ戦車群Bを撃っていると、このザコ戦車群の奥に青いリング弾を撃ってくる砲台（以下砲台）が2つ出現するので、この砲台を2つとも破壊したら一気に左に移動しよう。

左に移動すると、画面左上からザコ戦車群（ザコ戦車群C）とザコヘリが出現するのでこいつらを撃つ。ザコヘリをすべて撃ったら自機を再び右に移動させるのだが、右に移動するときはザコ戦車群Bの前を通るようにしよう。

ザコ戦車群Bの前を通って画面右にいくと、画面右端からザコヘリが出現するのでこいつらを撃つ。ザコヘリを撃ったら左に切り返し、再びザコ戦車群Cを撃てばいい。

このあと建物の中に中型戦車が隠れている場所があるのだが、この場所では必ず中型戦車を破壊してから画面右にある砲台を撃ちにいこう。とにかく中型戦車が優先だ。





ザコ戦車群Aに重なって撃ち、ザコ戦車群Bの弾を引きつけてからザコ戦車群Bを撃ちにいく。

画面右上からでてくるザコヘリを撃ったら、

2台目の中型戦車

2台目の中型戦車が隠れている場所の前に3方向からザコ戦車群が出現するので、まずは建物の残骸の中から出てくるザコ戦車を2、3台ほど撃とう。次に少し左に移動して左上から出現するザコ戦車群をすべて撃ち、すぐに右に移動する。右に移動したら建物の残骸から出現するザコ戦車群の残りと、画面右端から出現するザコ戦車群を撃とう。

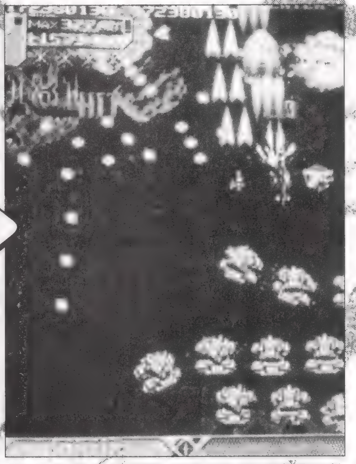
このとき右端から出現するザコ戦車群はすべて破壊する必要はなく、ある程度撃ったらショットを撃つのをやめて、中型戦車が隠れている建物のちょい左のラインまで移動し、建物の左に設置されている砲台を破壊する。破壊したらそのまま建物にレーザーで撃ち込み、中型戦車を出現させよう。

中型戦車を出現させたら、ショットを撃ちながら素早く中型戦車の撃ってくる赤い弾の右側に移動し、中型戦車をレーザーで撃ち込んで一気に破壊する。中型戦車を破壊したら少し右に動いてザコ戦車を撃ち、すぐに左に切り返して画面左側の砲台などを破壊しにいこう。

移動後、画面左側の銀色の小型戦車（以下小型戦車）を破壊したら、少しだけ前にでて画面左上から出てくるザコ戦車群（ザコ戦車群D）を撃つ。しばらくすると画面右上からもザコ戦車群（ザコ戦車群E）が出現してくるので、こいつらの弾をちょっとずつ後退しながら避けよう。画面一番下まで移動したら一気に







ザコ戦車群Bの奥にある砲台を破壊したら、

ザコ戦車群Cとザコヘリを撃ちにいき、

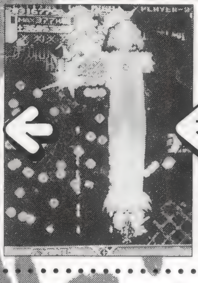
ザコヘリをすべて撃ったらザコ戦車群Bの前を通って、画面右からでてくるザコヘリを撃ちにいこう。

画面右端まで移動し、ザコ戦車群Eを撃ちにいく。

画面右端でザコ戦車群Eを撃っているとザコ戦車群Dが画面内に入ってくるので、こいつらが見え始めたら一気に画面左端まで移動して、このザコ戦車群Dを撃とう。

ザコ戦車群Dをすべて撃ったら右に移動し、再びザコ戦車群Eを撃てばOK。





中型戦車をこの位置で撃ち込んで一気に破壊する。破壊したら画面右にいる戦車を撃ち左へ移動する。

この場所で砲台を破壊したら建物を壊して中型戦車を出現させ、



左に移動して小型戦車を撃ったら、ザコ戦車群Dを撃ちつつ、ザコ戦車群Eの弾をちょっとずつ後退しながら避ける。



画面一番下まで移動したら、ザコ戦車群Eを撃ちにいこう。

大型機＋ザコ戦車ラッシュ

アイテムキャリア×2を破壊しアイテムを回収したら、画面左上に移動して大型機を待ちかまえる。1機目の大型機が出現したら大型機の左端をレーザーで撃ち込み、大型機とザコ戦車群の弾を自機を後退させて避ける。ある程度後退したら、今度はちょっとずつ右に移動して弾を避けていこう。

1機目の大型機を破壊したら、一気に右端まで移動して画面右側にいるザコ戦車を撃ちにいこう。ザコ戦車をあらかた片付けたら、今度は左に動いて画面左から移動してくるザコ戦車を撃とう。

この後すぐに、画面右側に2機目の大型機が出現するので、自機を右に切り返し大型機をオーラ撃ちにいく。いつまでも大型機にオーラ撃ちをしていると危険なので、大型機が攻撃してくる前に画面左側に逃げ、しばらく画面の左上から出現してくるザコ戦車群を撃っていよう。

このザコ戦車群を全部撃ったら（1台ぐらいなら撃ちもらしてもかまわない）、再び大型機を撃ちにいき、ちょっとずつ右に動いて弾を避け、この2機目の大型機を破壊する。

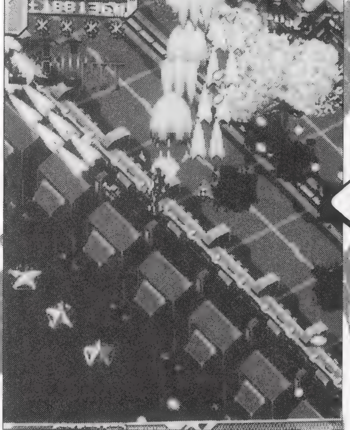
あとはそのまま右から出てくるザコ戦車群を少し撃ってから、3機目の大型機に備えるため自機を左に移動させる。3機目の大型機が出現したら、レーザーで撃ち込んで一気に破壊してしまおう。

この場所はレーザーの威力が低いショット強化だとかなりキツい。ショット強化でやっている人はこの場所でのボムの使用を考えておいたほうがいいだろう。

とにかく大型機が出現したら、即破壊なのだ。



この位置で大型機を待ちかまえ、ちょっとずつ下→右と動いて大型機に撃ち込み破壊する。



1機目の大型機を破壊したら、右から出てくる戦車をちょっと撃ってから、一気に左に動いて画面左から出てくるザコ戦車を撃つ。

中型戦車×2

大型機地帯を抜けると画面右上のほうに小型戦車が出現するので、まずはこいつを破壊する。

小型戦車破壊後、一気に左端まで移動して画面左端から出現するザコ戦車群（ザコ戦車群F）を撃つ。このザコ戦車群Fはいつまでも出現し続けるので、画面内にいるやつだけを撃ったらすぐに左に切り返そう。

左に行くと砲台が3〜4つ設置されているので、これらを素早く破壊してすぐに右に戻る。

右に戻ると再びザコ戦車群Fが次々と出現してきているので、まずはこいつらを撃つ。次に、しばらくすると画面右のハッチからザコ戦車が、画面左上からザコヘリが出現するので、少し右に移動してこいつらを撃ちにいこう。

ザコヘリなどを撃つのとほぼ同時に画面左上から中型戦車が出現するので、すぐに中型戦車の右端のラインに自機のポジションをとり、レーザーで一気に破壊する。中型戦車を破壊したら、左に移動して青いリング弾を避け、そのまま画面右にいる小型戦車を破壊しよう。

小型戦車を破壊したらすぐに左に戻り、ハッチの付近にいるザコ戦車を撃ち2台目の中型戦車に備える。2台目の中型戦車が出現したらまずはレーザーで撃ち込み、右のハッチから出現してくるオレンジ色の大型戦車が弾を撃ってきたら武器をショットにかえ一気に右に移動して大型戦車の弾をかわそう。中型戦車は、この大型戦車を倒した後に撃ちにいってもそれほど危険な状態にはならないので、中型戦車を速攻で破壊することよりも、大型戦車の弾を避けることを優先させよう。



2機目の大型機が出現したらオーラ撃ちをしにいき、大型機が攻撃を始める前に左に逃げる。

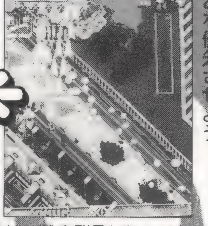


左に逃げたら、この位置で画面左から出てくるザコ戦車をすべて撃ち、再び大型機を撃ち込みにいく。

砲台ラッシュ

砲台ラッシュに入る前に小型戦車のラッシュ地帯と赤い弾を撃つ砲台地帯があるのだが、この2つの場所はそれほど難しくないので特に問題はないはずだ。しかし、この2つの場所の処理が遅れると砲台ラッシュ地帯に大きな影響をあたえるので、決して油断しないようにしよう。

砲台ラッシュ地帯では、すべての砲台を破壊しようとすると非常にきつくなるので、砲台は左側の4列分だけを破壊するようにし、できるだけ画面の右側に行かないようにする。このようにすれば、右側の砲台は画面外に消え、弾は飛んでこなくなるので非常に避けやすくなる。



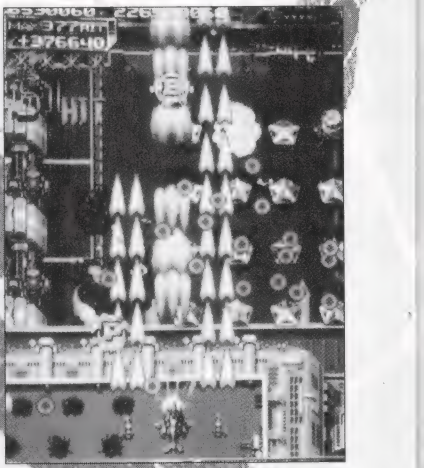
ザコ戦車群Fをあらかた撃ち、



一気に右に移動して砲台を撃ちにいく。



左上から出現してきた中型戦車を一気に破壊して、中型戦車の弾を右に移動して避ける。


画面右側にはいかないようにしよう。

あとはザコ戦車を逃さないようにすれば、比較的楽に抜けられるだろう。

ステージ4ボス

まず開幕直後の攻撃だが、これは弾数こそ多いものの、結構すき間があるので、それほどキツくない。弾をよく見て避けよう。

次のレーザーモードも最初のうちはキツく思えるかもしれないが、パターンを覚えてしまえば簡単に避けることができる。

レーザーモード時のボスの攻撃パターンは2種類あり、1つはボスの移動する方向の砲台（ボスが左に動いたときは左の砲台、右に動いたときは右の砲台）が1発目のレーザーを撃つパターン（以下パターンA）。もうひとつはボスの移動する方向とは反対側の砲台（ボスが左に動いたときは右の砲台、右に動いたときは左の砲台）が1発目のレーザーを撃つパターン（以下パターンB）だ。

まずは、どちらのパターンの場合もボスの正面で撃ち込み、ボスが動く方向と反対側の砲台がレーザーを撃った後に、ボスとは反対の方向に移動する。

この後、パターンAの場合はすぐにボスを追いかける。ボスが画面端まで行った後、反対方向に切り返してきたら、自機を一気にボスの動く方向とは反対の方向に移動させてボスをやり過ごそう。

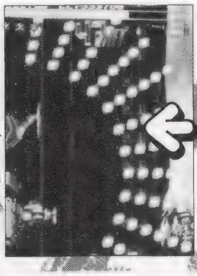
パターンBの場合はそのまま画面端まで移動して、画面端でボスの撃ってくる赤い弾を避け、赤い弾を避けたらボスのいるほうに移動する。ボスが切り返してきたら、ボスの動く方向にある砲台がレーザーを撃ったのを確認してすぐにボスの正面に移動し、ボスの正面でボスの動く方向とは反対側の砲台がレーザーを撃つのを待ってから、自機も一気に反対の方向に移動しよう。

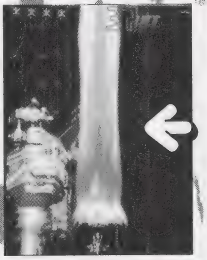
なお、レーザー砲台を破壊するときは、必ずレーザーモードにはいった直後に破壊するようにしよう。これは、レーザー砲台破壊後にしばらくボスが攻撃してこないため、オーラ撃ちで一気にダメージをあたえられるからだ。

レーザー強化なら開幕にオーラ撃ちをしておけば、2回目のレーザーモードにはいった直後に破壊することができるが、ショット強化の場合はダメージ調整をして、3回目のレーザーモードのときに破壊できるようにしよう。

レーザー砲台破壊後は、1周目と同じように赤い針弾＋青弾と赤弾＋紫色の加速弾の攻撃が加わるのだが、どちらの攻撃もかなりつらいので、ボムを使ったほうがいいだろう。効率よくダメージをあたえていればレーザーボム1発で倒すこともできるが、1発で倒せなかったら無理にキツい避けはせず、素直に2発目を使ってしまおう。


まずはボスの正面で撃ち込み、ボスの動く方向とは反対側の砲台がレーザーを撃つのを待ってからボスとは反対の方向に移動する。


パターンBのときはそのまま画面の端でボスの赤い弾を避け、ボスのいるほうに移動する。


ボスが切り返してきたらボスがレーザーを撃ってからボスの正面に移動し


ボスの正面でボスの動く方向とは反対側の砲台がレーザーを撃つのを待ってから、一気にボスとは反対側に移動しよう。

ついてこれたかな? マニア諸君

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

今回でとりあえず完結。いやあ、長い道のりでしたね…。

―新たなるかけひきが生じた―

ファジィブロッキング、ピンポイントブロッキング、ガードの選択による新戦闘態勢

ファジィブロッキングという戦法を、どう使っていくのか!? 上級者、マニアの人へ贈る超マニアック記事だ。

文責：P・鈴木　S-5

ファジィブロッキングは覚えたかな?

レバーを➡・⬇・➡・⬇（・はニュートラル）と連続で入力する、ファジィブロッキングを我がものにできただろうか。今回の内容は、ファジィ入力ができる、ということを前提とした内容なので、ファジィがまだできない人は、できるようになってからこの記事を改めて読んでほしい。それまでは〝なんとなく〟感覚で通す程度で構わない（ファジィブロッキングを覚えたい人は前号を参照のこと）。

それでは新たなる攻守のかけひきの説明を始めよう。

と、その前に言葉の意味の確認をしておこう。混同しないよう、注意されたし。

上段…立ちガードが可能で、
　屈み状態の相手には当
　たらない攻撃
（例：ダッドリーの立ち中P）
中段…立ちガードは可能で、
　屈みガードは不可能な
　攻撃
（例：リープアタック、リュウの鎖骨割り（レバー前入れ中P）ジャンプ攻撃）
下段…立ちガードが不可能で
　屈みガードが可能なもの
（例：足払い全般）
上下段…立ち、屈みガード共
　に可能な攻撃
（例：しゃがみ中P、波動拳）



屈んでも立ってもガードできる攻撃を上下段攻撃と呼ぶ。

遠距離の

上下段攻撃は封じられた

もうネクロは恐くない!?

ファジィブロッキングを行う見返りが最も期待される場面は、大きく分けて2つ。

①空中戦
②中・遠距離

①の空中戦は、着地を投げられてしまう点以外は恐いものなしになってしまう、というもの。これについての説明はするまでもないので省略。

今回大きく扱っていく内容は地上戦。まずは見返りがわかりやすい遠距離戦から始めよう。

遠距離で出す技というのは、だいたいが上下段攻撃だ。この上下段攻撃に対しては、ファジィを使うことによって完全対応することができる。

例えばネクロ。ネクロが使う基本技は、立ち中P、立ち中K立ち大P、立ち中Pあたりになる。

これらの攻撃はすべてこれらの攻撃はすべてファジィ入力をしながら前進していけば、ネクロは出せる技を極端に制限されることになる。牽制技をうしなったネクロはただのサコだ。

このようにファジィブロッキングによって、牽制技に制限を受けてしまうキャラは実に多い。リュウの立ち大K、ダッドリーの立ち大P、ショーンの立ち大K、アレックスの立ち中K、エレナの屈み中P…他にもいろいろありそうだ。

最もリーチが長い下段（あるいは中段）攻撃よりも外の間合いで出す牽制技は、もはや役に立たなくなってしまう。上下段攻撃しかこない間合いにおいては、ファジィブロッキングを常に入力しておきたいものだ。



使える技はこれぐらい。出もガードすれば反撃できるし。



波動拳!? 何それ。カコン。SAで反撃だ。

中距離以内での熱いかけひき

中段・下段・投げがからむとファジィだけの対応は困難に

足払い、リープ、そして投げ。これらは、ガード限定あるいはガード不能技である。それはつまりブロッキング限定技ということでもあるわけだ。ファジィで楽勝、というわけにはいかなくなっている。



相手の体力を減らすことを考えたファジィか？


自分の体力を守ることを考えたピンポイントか？さあどっち？

ではどのように動けばいいのだろうか。

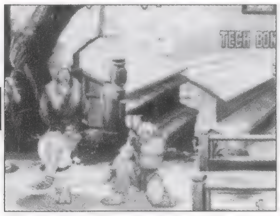
●なおもファジィを続ける
●ピンポイント作戦に移る
●基本通りガードをする

この3つが答えになるだろうが、どの行動も一長一短でこれが絶対に正解、というものにはならない。それでは各校道のメリットデメリットについての説明に入ろう。

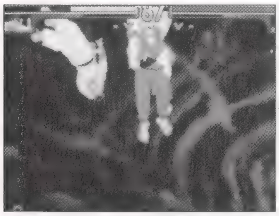
ファジィ狙い ―一発逆転型―

ファジィブロッキングは、下段技に対してブロッキングが成功する確率は50%。中段技に対しても50%だ。ルーレットを回して赤か黒か、というノリに近い。ブロッキングに成功するか、攻撃をくらってしまうかは運なのだ（やり込みによって成功率を上げることは一応可能）。

ルーレットであれば、賭けに勝ったときの取り分は2倍。そうでないと割に合わない。ファジィも同じである。相手が出してきた技のダメージ以上の反撃を、ブロッキング成功時に決められなくては、自分から損をしているともいえる。相手の大足払いをブロッキングしたら、大足払い以上のダメージを与えられる技で反撃しないともったいない。



相手が出してきた技のダメージ以上の攻撃を…、


しっかり出せるようになれば、ファジィの強さが際立つ。

ここで、下段ブロッキング成功時の反撃を再考する必要がある。相手が立っているのか屈んでいるのか、間合いは近いのか遠いのか、SAをからめることができるのか…。人によって反応速度には差があるため、こと細やかに自分で設定しなくてはならない。バックナンバーを軽く参考にして、自分で状況別の反撃を考えておこう。

下段技に対しての反撃が強力になればなるほど、ファジィの価値は上がっていくことを理解してほしい。相手の小足払いをブロッキングして、ハイパーボムを決められればこんなにオイシイ話はない。逆に立ち大P→昇龍拳が狙える場所で中足波動を出しているようでは、勝てる試合も勝てないというものだ。

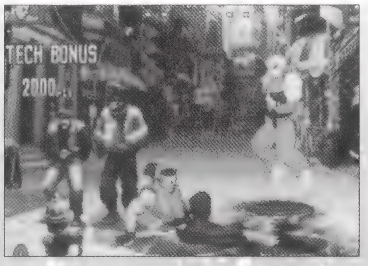
次に中段攻撃のブロッキングに成功したときの反撃についてだ。ここがファジィの弱いところ。その理由は、「ブロッキングに成功した瞬間では、足払いとリープのどちらを相手が出してきたのかわかりにくい」という点からである。リープは空中判定なので、基本的に一発しか反撃することができない。連続技を狙うことができないのだ。

例を挙げよう。ショーンの安定した下段反撃用連続技は

●中足払い→トルネード

だが、この反撃をリープを出してきた相手に対して行っても、中足払いが空振りしてしまう。だからといって中足払い以外の通常技を使ってしまうと(近大K以外)、今度は下段ブロッキングに成功したときのリターンが小さくなってしまう。中段か下段か、判別ができないためにどちらかの反撃をぬるくしなくてはならないのだ。

ただし、これはリープを使われたときの話。アレックスの立ち大Pやダッドリーのレバー前入れ大Kをブロッキングできたときは、下段ブロッキング成功時とほぼ同じ反撃を加えることができる。



だからといって、下段への返し技を捨てるわけにもいかない。

さて、ファジィブロッキングは下段に対して特に有効な動きだが、その他にも狙いがある。それは、「間合いの調整」だ。

➡・⬇・➡…という入力をしていれば、当然前に進む。相手としては、ファジィ入力をしている奴に対して上下段や下段を出すことには抵抗があるはず。

結果、ファジィ入力をしている側に好きな間合いに調整できる権利が生まれる。ファジィ入力を続けて投げ間合いに踏み込んだり、リープが使いやすい間合いに入ったり、下段からの連続技を狙ったり…。ファジィ入力側が行動の優先権を得られるわけだ。

自分の得意間合いに調整したら、ファジィブロッキングをやめてしまってもいい。ファジィを「次の行動までのつなぎ」ととらえることもできるだろう。

もちろん、両者がファジィ入力をすることも考えられる。この場合は両者の間合いが急に狭くなっていくので、自分の好きな間合いに調整することは難しい。早い段階でリープを出すなり、ファジィをやめて前進(ダッシュ)、すかさず投げを狙うなりといった、早めの仕掛けがいい結果を生むだろう。


相手もファジィをしている場合以外はファジィ側が攻める番に。



ファジィで守る、という考え方はない。次の行動までのつなぎだ。

ファジィの存在により、格闘ゲームの面白さの1つである〝間合いの計り合い〟が重要視されることになった。これはブロッキングによって連携が無効になり、単発技がクローズアップされたからであろう。

ファジィの弱点を突け

ファジィブロッキングをしてくる相手に有効な行動も考えておく必要がある。

最も有効なのがリープ。50%の確率でヒットする上に、もしブロッキングされてしまっても、大きな反撃は受けない。

次いで使えるのは踏み込んでの投げ。相手が防御に気を取られている間に状況（間合い）を変化させてしまう作戦だ。だが、ややバクチ性が強い。

思い切って下段からの連続技を出してしまうのも悪い選択ではない。この選択をとる場合は、裏目に出た（ブロッキングされた）ときのことを考えてはならない。相手が気絶したと思い込んで、最もダメージの与えられる連続技を決め打ちで出そう。

これの一例は…。

リュウで下段からの連続技を狙う場合は、中足波動では



どうせ中足にブロッキングされるなら、後の技は何でもいいことになる。

なく、最低でも中足足刀を出そう。足刀はガードされると反撃されてしまうので抵抗があるだろうが、ファジィ入力をしている相手には、中足払い以降の攻撃は関係ない。なぜなら相手は中足にブロッキングをかけた時点で反撃するからである。

つまり、間合いが近い場合は、中足→昇龍→真昇龍まで、決め打ちで出してしまっても構わないのである（ただし、これは相手がファジィ入力をしてきた場合の話だ）。相手が一発逆転を狙っているのだから、こちらも自信を持ってバクチに挑もう。

補足だが、このときに決め打ちで出す連続技は、相手が立っている状況用のものでいい。理由は…自分で考えよう。

ピンポイント狙い ―的確な判断型―

ピンポイントブロッキングとは、ガードしているときに、相手が技を出してくるタイミングを読んで、1回だけ➡か⬇にレバーを入れ、ブロッキング待ち受け時間が終わる前に次の香道（基本はガード）にというものである。相手の様子を見ながら闘いたい場面向きの行動だ。

ピンポイントが効果を発揮しやすい場面・間合いは、

●相手がリープを出してくることを読んだとき

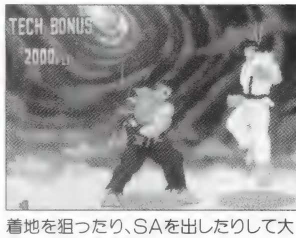
●相手の技をガードしてしまった後の次の行動に

●自分の体力が残り少なく、ファジィが使えないとき

ここでは特にリープに対しての強さに注目したい。ファジィを使ってリープにブロッキングをしても、ろくな反撃ができなかったが、ピンポイントは自分で狙っている分、



リープを読んでブロッキング。ピンポイントなら、



着地を狙ったり、SAを出したりして大ダメージを狙える。

反撃の準備を整えやすい。リープをブロッキングした後、相手の着地を狙って連続技を決めることも可能になるのだ。

この「自分で狙っている」という点は肝心な部分である。確実に大きな反撃を狙うことができる点はもちろん、ファジィ以上の反撃をするチャンスが与えられているからだ。

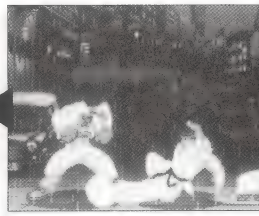
例えば、アレックスの中Fチョップはヒットすればスタンガンヘッドからの大ダメージが期待できるが、出るまでが遅いため、「ブロッキングされて動けない時間」内に反撃することはできない。ブロッキングされて動けない時間の次にくる、〝技の戻りモーション〟を狙うことになる。

であれば、ブロッキング成功後は一瞬でも早くFチョップコマンドを完成させる必要がある。ガードが間に合ってしまうかもしれないからだ。

当然、いつ成功するか分からないファジィと、狙って出しているピンポイントではブロッキングに成功した後の反応の早さがまったく異なる。この差は大きい。極端だが、「⬇（ブロッキング）⬊➡＋中P」という入力も可能になってくるのだ（ちなみにこの入力は実戦レベル）。

ピンポイントは間合いの調整ができないものの、「ピンポイントを使って、今自分は守っている」などという固定観念さえ持たなければ、非常に強力な選択になるだろう。ただし、守っているという意識を持ってしまうと動きに幅が出なくなり、後手後手へとまわることしかできなくなるので注意。「ピンポイントブロッキングを考えながら技を出す」から強いのである。

あと一つ。屈みガード中に



ピンポイントを狙いつつ、



リープやファジィを使って状況を変化させていこう。

下ブロッキングをしたいと思った場合は、➡・⬇と入力するといい。緊急時のみ、・⬇と入力しよう。➡・⬇のほうが融通がきくからだ。

ピンポイント対策

ピンポイントを狙っている相手は、基本的にその場所を動こうとしない。ならば間合いを調整して、自分の好きな間合いから下段技重視で単発で攻めていけばいい。

ファジィを使って接近していくのも面白いだろう。投げ間合いに入ってしまえば、ピンポイント作戦を続けるわけにはいかない。頑固な人には下段か投げで攻めればいい。

最も気をつけてもらいたいのが、リープをうっかり出してしまうこと。相手はそれを待っているのだ。もちろん、攻撃を隙なく連続でつなげる行為（連携）もご法度だ。ブロッキングされやす過ぎる。

ピンポイント相手には焦らないことが肝心だろう。

ガード ―過度の安全指向―

ガード戦法で狙う内容は少ないが、一応注意しておこう。

●相手がバクチで出してきた中足足刀を確実に反撃するためにファジィからいきなりガードに切り替える

●相手がリープや投げで仕掛けてくるまで、自分の体力を減らさないためにガードし、仕掛けてきたらブロッキングを狙う



ガードなら、10割で下段を防ぐことができる。が、反撃は不可。

ガードの優れている点は、「他の格闘ゲームでガードという行為の経験が積まれているため、無意識のうちにガードができている」

といったぐらいのものだ。リープに対してブロッキングするくらいなら、前ブロッキングのほうがはるかにいい。

体力が少なくて負けそうなときであっても、ピンポイントのほうが効率がいいので、基本的にガードという選択は間合いの調整用くらいにしかならない。

それでも。確実に下段を防げる点は、評価に値するのでたまには悪くない（私はガードするくらいなら、ピンポイントを狙ってタイミングが外れ、結果ガードになったほうがいいと思っている）。

ガードに対しての処方は、今までの攻略通りに攻めることで簡単に解決するだろう。

その他の選択はどうなの？

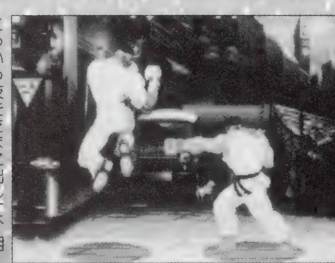
今までの内容に出てきた選択は、ブロッキング・ガード・中段・下段・投げぐらい。その他の技はどうだろう。ここでは使える選択を挙げておく。

●ブロッキング不可技

オロの仁王力といぶきの雷打（鎧通し）がこれに当たる。ガードされると反撃される可能性はあるものの、ダメージはそこそこあるので、守っているときに、またファジィで近づきつつ出してみるといいだろう。

●出の早い上下段

ファジィの相手には無力であるが、ピンポイントの相手には使える。相手がリープを出そうとしたところにバッティングして攻撃が当たることがある（下段ではこうはいかない）ので、攻めようとして間合いを詰めているときに使ってみるのは問題ない。相手の行動を見ながら駆使していきたい。



こういう技をたまに出して、相手の技を潰していくのも手だ。

最後に

連携ではなく、間合いが重要なことが分かってもらえたと思う。どの間合いがファジィで、どこからピンポイントなのか…。例えばショーン、いぶき、アレックスではそれぞれの〝間合い〟は異なる。まだまだ研究の余地はあるのだ。

また、ファジィが万能でないことも分かってもらえたかと思う。あくまで新戦法、無敵ではないのだ。確かに強いけどね。

まとめて分かりやすくしたものを次ページに載せておくので、切り取るか何かしてゲーセンに持っていってもいいだろう。

能動的になれて、間合い勝負が熱いストⅢ。今と昔が混ざった面白い作品だと思う。

ファジィ	上下段攻撃しか出してこられない間合いで使う。ネクロ戦は必須。下段技を多用してくる相手にも有効。 自分から間合いを詰める際に、相手の出せる技を制限するために使う。近すぎて相手がリープを出せない間合いで使う。投げも混ぜるといい。
ピンポイント	相手の体力を奪うことよりも自分の体力を守ることを優先する場合に使う。 ファジィを使ってリープを誘い、そのリープをピンポイントで取る…この流れが組める間合いで使う。つまりリープに強い。 相手が連携を好んで使ってくる場合に使う。決めうちで大きな反撃をしたいときに使う。

弱点

ファジィ	ブロッキング成功率は50%、そのかわり失敗するとダメージをくらう。 リープアタックを出されると不利。反応が遅いと反撃が甘くなりがち。
ピンポイント	ブロッキング成功率はプレイヤーによる。失敗してもガードは可能。ただ、投げへの対応は困難(相手の攻撃を待つ形になるため)。 基本的に動けないので、優先権は相手にある。固まるおそれあり。ファジィを使われて接近され、中・下段、投げを使われると苦しい。

各技の位置づけ

リープ	ファジィ対策。反応が遅い相手にならピンポイントモードにも効果アリ。つまり間合いさえ合わせれば基本技になる。
下段からの連続技	ファジィ相手にはダメージ重視のものを。ピンポイント相手には安全性が高いものを。バクチ行動となる。小足払いはナンセンス。
出の早い上下段	リープ封じになるが、多用はしない。ピンポイント相手になら、プレッシャーを与えるために使ってもいい。
投げ	ブロッキングに意識をとられた相手、特にピンポイント狙いで待っている相手に有効。固め投げもいい。
地上技の中段	おそらくリープが出せない間合いのはず。ピンポイントを狙ってきた相手に軽いジャンプ感覚で使う。まあまあ使える。
仁王力・雷打	ブロッキングできない技なので、いたるところで出しておく。ガードを意識させて攻めにまわれる。バレてるとSAで反撃をくらうので注意。

※牽制技はリープ。仕掛けは下段からの連続技だ。相手に近づいたら攻め(ファジィ)か守り(ピンポイント)を選択。攻め側はブロッキング、投げ、リープ、下段を使ってプレッシャーを与える。守る側は反応してブロッキングか、技を出して止めるか。ストⅢのおもしろい点は、お互い攻めモードを選んだり、守りモードに入ったりするところ。そのため、自キャラの得意な間合いを計ろうと、両者ウロウロすることもある。試合の流れを早く読んだ側が勝ちだ。

ボス戦も、これさえ読めば大丈夫!

SOL DIVIDE
ソルディバイド

ダディロス軍の全貌!
ーボス大図鑑ー

初心者にはまだまだ1周クリアが困難なこの『ソルディバイド』だが、前号のザコ敵特集に引き続いて、今回はボスを中心に徹底解析。これを読んで、もう1度、ダディロス軍に立ち向かえ!

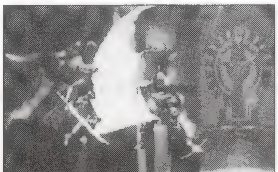
●魔法相性表の見方について

A…特によく効く　D…効果が少ない
B…よく効く　E…ほとんど効果がない
C…普通　無…完全に無効

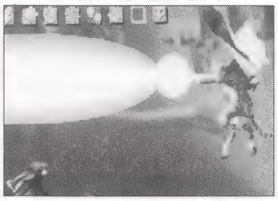
担当：善之字元帥

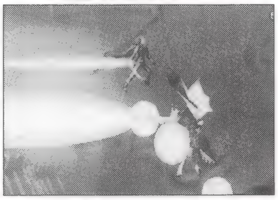
イフター(2次形態含む)の攻撃各種

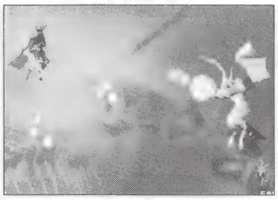

魔剣召換

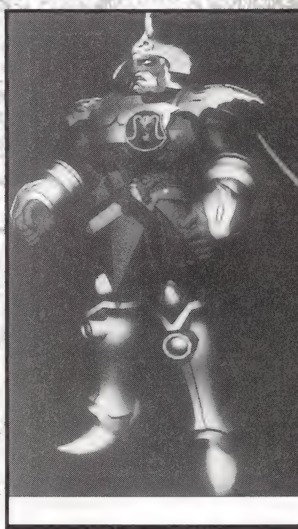

連続斬り


気合弾


レーザー(本体)


4分裂レーザー+
レーザー(本体)


3連射弾



イフター

ダディロス国を治める国王にして最強の剣士、イフター。魔剣ソルディバイドの力をもって邪神ヘラディオスの復活を企む。ティオラとは浅からぬ縁があるようだ。

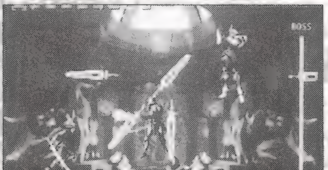
魔法相性

ファイア	D
サンダー	E
フリーズ	D
スロー	B
ウィンド	D
フェニックス	B
ナイトメア	A
サモン	A
メテオ	E
ヒートバディ	C
デス	B
ショット	C
斬り攻撃	C

攻撃アルゴリズム&対策法(1次形態)

イフターの攻撃アルゴリズムは単純で、画面上部で剣を召喚した後、プレイヤーと縦軸を合わせるように動いて、気合弾か連続斬りで攻撃するというものを繰り返す。基本的にはイフターが近寄ってくるのを待ち、一瞬停止する隙に連続斬りで攻撃すれば問題なく倒せる。

ところが時折、何の前触れもなく連続斬りで斬りかかってくることがある。これは、プレイヤーがボスに対して連続でダメージを与えすぎることに対する防御措置で、イフターに限らず、このゲームの多くのボスがこの手の「連続ダメージ防止攻撃」を持っている。この連続ダメージ防止攻撃は、どれも回避が非常に難しいため、十分な警戒が必要である。


イフターは単体ではさほど強くないが、ブラックナイトとの複合攻撃が恐ろしい。

攻撃アルゴリズム&対策法(2次形態)

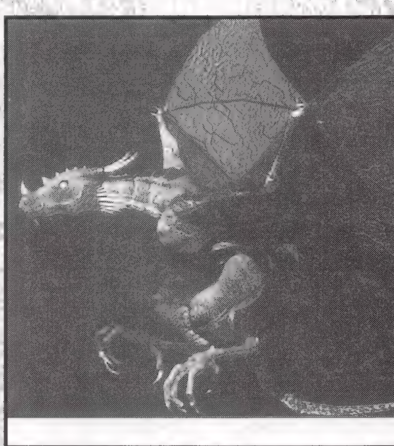
イフターは2次形態へと突入すると、その攻撃方法がガラリと変わる。2次形態のイフターも攻撃方法は3種類しか持たず、その撃ち方も、

①正面に太いレーザー
②4本に分裂するレーザーと①
③プレイヤーを狙う3連射弾

だけである。画面最後部で避けつつショット連射だけでも問題なく倒せるだろう。


イフター2次形態は、画面最後部でショット連射すれば問題なく倒せる。

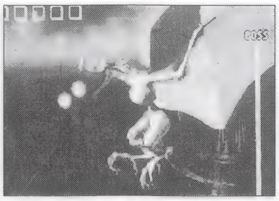
ワイバーン



イフターによって召喚される翼竜。発達した翼で天空を駆けめぐり、体内に蓄積したガスを燃焼させた炎を自在に操る。

ワイバーンの攻撃各種


ファイアブレス


火炎弾


爪攻撃(体当たり)


拡散火炎弾

魔法相性

ファイア	D
サンダー	D
フリーズ	B
スロー	A
ウィンド	B
フェニックス	A
ナイトメア	A
サモン	A
メテオ	D
ヒートバディ	C
デス	A
ショット	C
斬り攻撃	C

攻撃アルゴリズム

ワイバーンの攻撃のうち、ブレスはプレイヤーを全く狙っていないのに対し、他の3つはすべてプレイヤーを狙ってくる。また、拡散火炎弾は連続ダメージ防止攻撃なので、連続斬りを何セットも入れた後には攻撃に混じる可能性がある。

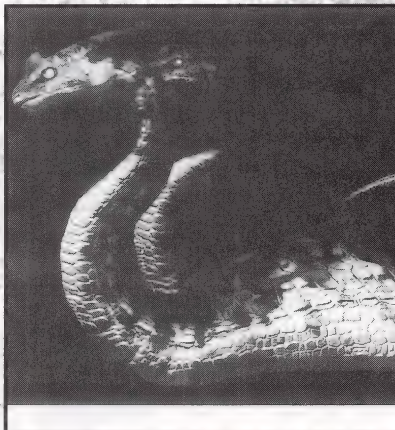

ワイバーンへの攻撃チャンスはブレス。下に回り込んで連続斬りだ。

対策法

ブレスを吐いた後が特に狙い目。下に回り込んで連続斬りが入る。他の攻撃の際にもチャンスはあるが、ブレスに対して斬っているだけで倒せる。

また、爪攻撃を斬り攻撃で止めることはできないので、このときに無理しないように。

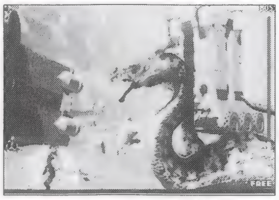
ヒドラ

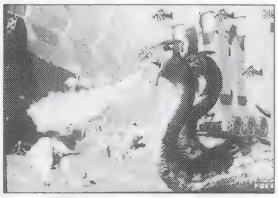


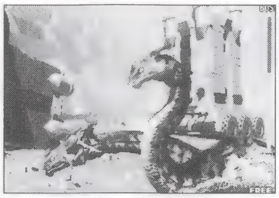
クロモアに召喚される魔獣。巨大な双頭の蛇を思わせる外見で、動きは遅い。肉食と予想され、食物を体内で腐敗させたガスを燃焼させて攻撃してくる。

ヒドラの攻撃各種


尻尾からの通常弾


火炎弾


ファイアブレス


首による押し戻し

魔法相性

ファイア	D
サンダー	D
フリーズ	A
スロー	A
ウィンド	A
フェニックス	A
ナイトメア	A
サモン	A
メテオ	A
ヒートバディ	C
デス	A
ショット	C
斬り攻撃	C

攻撃アルゴリズム

ヒドラの攻撃は火炎弾と通常弾によるものがほとんどである。火炎弾については、手前の首は比較的画面上部を、奥の首は画面下部を狙っている。また、連続ダメージ防止攻撃は首による押し出しで、近寄って斬り攻撃ばかりしていると押し戻されるが、ダメージはない。

対策法

尻尾から撃たれる通常弾と、首から吐かれる火炎弾の回避がポイント。斬りにいくと火炎弾の回避が困難なので、画面最後部からのショット攻撃メインで倒そう。時折吐かれるブレスは、通常弾と複合攻撃になると避けづらい。ファイアの魔法でブレスをキャンセルするのが得策。


画面後部で弾避けしつつ、ショットで撃ち込むのが基本。

攻撃アルゴリズム&対策法

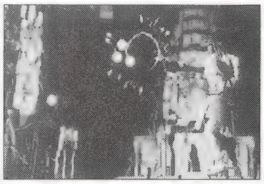
魔神の攻撃アルゴリズムは、通常弾、光弾、柱の3つの攻撃を決まった順番で撃ってくる。この3種の攻撃時に斬りつけると相手をひるませることができるが、連続ダメージ防止攻撃として、体当たりによる攻撃が存在し、連続斬りだけでは倒せない措置がとられている。

この体当たり攻撃は、通常のパターンに組み込まれているものと見分けがつきにくく、ダメージが大きいため注意が必要である。そのため、実際に戦う際には、

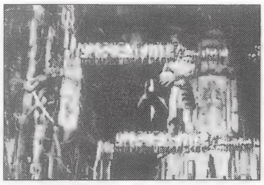
①画面最後部でショットを連射し、ダメージをあたえつつ、魔神の撃つ弾を回避する
②連続斬り攻撃で押しつつ、体当たりがきたらファイアの魔法を使って、体当たりのモーションをキャンセルする

のいずれかの作戦をとるのがよい。

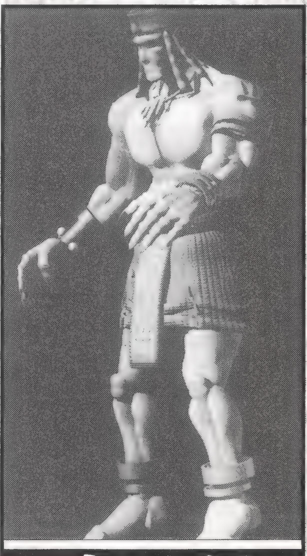
魔神の攻撃各種


通常弾攻撃


光弾攻撃

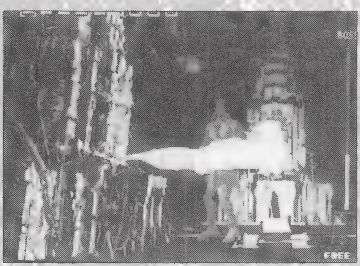

念動力(柱投げ)


体当たり



魔神

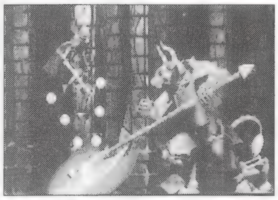
クロモアによって異世界から召喚される魔人。強大な念動力で迷宮回廊の柱を引き抜いたり、周囲のエネルギーを凝縮させた光弾で攻撃してくる。

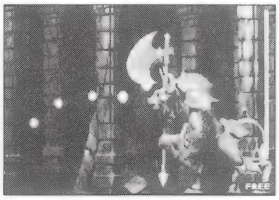

斬り攻撃で押しつつ、体当たりがきたらファイアの魔法を使う。

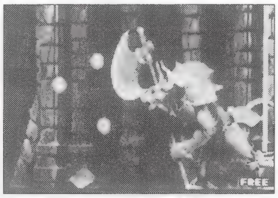
魔法相性

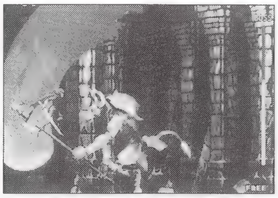
ファイア	C	サモン	A
サンダー	E	メテオ	B
フリーズ	D	ヒートバディ	C
スロー	A	デス	無
ウィンド	D	ショット	D
フェニックス	A	斬り攻撃	C
ナイトメア	B		

ミノタウロスの攻撃各種


斧突き→通常弾

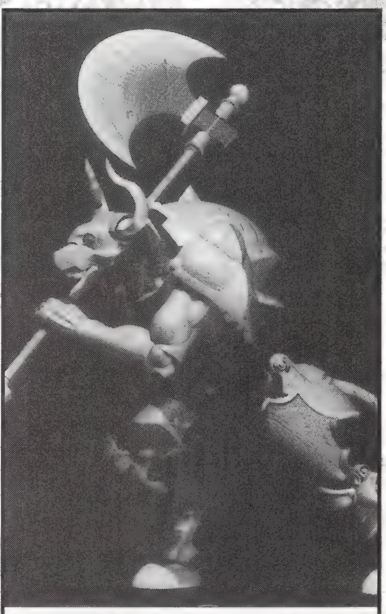

通常弾


火炎弾


斧振り

魔法相性

ファイア	D
サンダー	D
フリーズ	D
スロー	無
ウィンド	D
フェニックス	B
ナイトメア	無
サモン	A
メテオ	D
ヒートバディ	C
デス	無
ショット	C
斬り攻撃	C



ミノタウロス

迷宮回廊第2のボス、ミノタウロス。各所に配線が見られることから、実は生命体ではなく人造物であることがわかる。

攻撃アルゴリズム&対策法

ミノタウロスは、基本的に前後に移動しつつ弾吐き、斧振りを繰り返す動きをするが、連続ダメージ防止攻撃の斧振りはダメージが大きく、回避しづらい。そのため、無敵時間の長いサンダーの魔法を常に準備しつつ、斧振りのモーションが見えたら魔法を使って回避していくのがよい。


突然の斧振りに対処できるように、魔法はサンダーを準備しておくこと。

サンドワーム

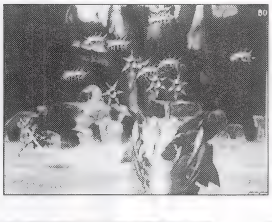


迷宮回廊の地下、大砂丘に棲息する獰猛な甲殻類・サンドワームは、自らの外骨格の一部を飛ばす特殊な攻撃手段を持つ強敵である。

魔法相性

ファイア	D
サンダー	E
フリーズ	無
スロー	無
ウィンド	D
フェニックス	B
ナイトメア	無
サモン	B
メテオ	D
ヒートバディ	C
デス	A
ショット	C
斬り攻撃	C

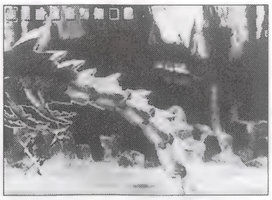
サンドワームの攻撃各種



トゲ弾



火炎弾



体当たり

攻撃アルゴリズム

サンドワームのアルゴリズムは、トゲ弾（射出後、しばらく停滞してプレイヤーを追尾する）を吐き、トゲ弾が追尾中に火炎弾による弾幕を張るという動きを基本としている。そしてその間に体当たりが混ざって全体の攻撃パターンが構成されているのだが、実際にはトゲ弾に追い回されることに終始するので、攻撃パターンの全貌をつかみにくい。また、連続ダメージ防止攻撃として、特殊な撃ち方の火炎弾が用意されており、この特殊火炎弾は、攻撃パターン中に、通常火炎弾の回避を困難にするかのような巧妙さで混入されている。

サンドワーム戦は、攻撃パターンを正確に把握、かつ誘導するトゲ弾の的確な対処と火炎弾の冷静な回避が求められる。



これが、連続ダメージを防止する特殊な撃ち方の炎弾。

対策法

パターンの把握とトゲ弾の対処が課題。パターンは覚えるしかないが、トゲ弾の対処にはコツがあり、ヴォーグ・カシュオンの両キャラは、トゲ弾の出現に連続斬りの4段目を重ねることで、ティオラはサンダーの魔法を使うことでそれぞれ一掃してしまえる。



トゲ弾の出現に連続斬りの4段目を重ねて一掃してしまうのがポイント。

ヘラディオス

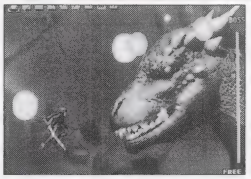


イフターとクロモアの悲願である邪神ヘラディオスの復活は、意外にもイフターの命を触媒として成就した。忌まわしき太古の邪神の力が炸裂する！

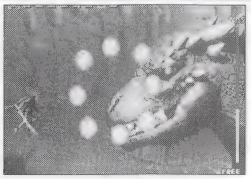
魔法相性

ファイア	E
サンダー	E
フリーズ	D
スロー	無
ウィンド	A
フェニックス	A
ナイトメア	B
サモン	A
メテオ	A
ヒートバディ	C
デス	B
ショット	C
斬り攻撃	C

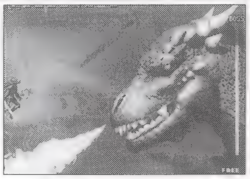
ヘラディオスの攻撃各種



白弾召還



火炎弾



ファイアブレス

攻撃アルゴリズム

ヘラディオスは、プレイヤーを狙う白く大きな弾を数発召喚、その後口から数種類の火炎弾を吐く動きを基本的な1サイクルとし、時折その間に鼻からファイアブレスを吹き出す攻撃パターンを持っている。口から吐き出す火炎弾は、ダメージが大きい。

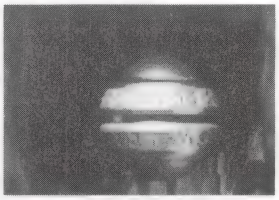
対策法

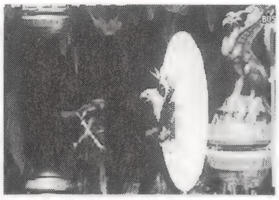
ヘラディオスの口から吐き出される火炎弾はダメージが大きく、弾道も見切りにくいため、口が開いたらファイアの魔法を使い、火炎弾モードをキャンセルしよう。そのほかの攻撃は十分かわせるので、若干の魔法力があれば楽な相手といえる。

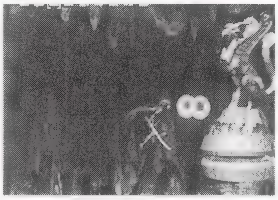
魔法相性

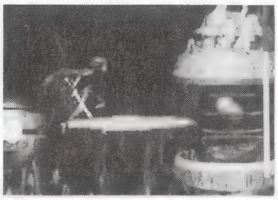
ファイア	E
サンダー	E
フリーズ	無
スロー	無
ウィンド	A
フェニックス	A
ナイトメア	無
サモン	A
メテオ	A
ヒートバディ	C
デス	無
ショット	C
斬り攻撃	C

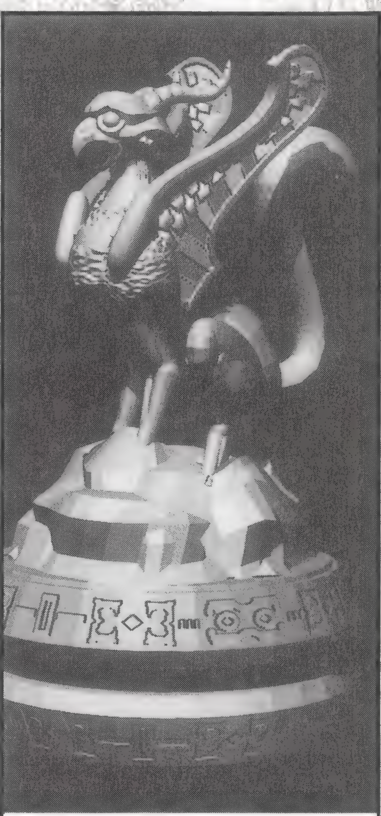
ストーングリフォンの攻撃各種


移動砲台


グリフォン召喚


誘導弾


エネルギー弾



ストーングリフォン

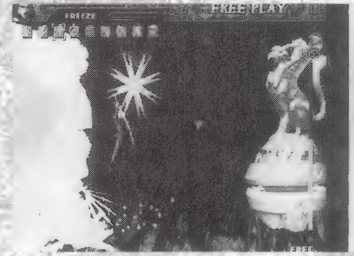
迷宮回廊の出口を守る門番。魔力によって動く装置の一種のようで、ストーングリフォン本体による攻撃のほかに、浮遊砲台や、召喚装置からグリフォンを召喚し、取り囲むように攻撃してくる。

攻撃アルゴリズム

本体からは通常弾の弾幕、誘導弾、槍状にしたエネルギー弾で攻撃し、それに加えて移動砲台とグリフォンを召喚してくる（移動砲台は通常弾で弾幕を張り、グリフォンは体当たりとブレスで攻撃するパターンを持つ）。

この両者は、倒してしまうと攻撃サイクルのある箇所で復活してしまうが、移動砲台は2基とも破壊されたときのみ復活するため、戦術上、片方のみ倒すのが有効といえる。

ストーングリフォンは生命体ではないため、デスをはじめとする一部の魔法がほとんど効果を発揮しない。そのため、効果のある魔法としては、ストーングリフォン自体を攻撃するものよりも、間接的に攻撃の補助をするものを選択していくべきである。


移動砲台と召喚グリフォンが重なるところにフリーズを使用して数を減らす。

対策法

移動砲台×2と本体、グリフォンの複合攻撃は厳しいので、グリフォンを召喚したら誘導し、移動砲台と重なったところにフリーズの魔法を使う。重なっている2体を連続斬りで倒せば攻撃も避けやすいので、問題なく倒せるだろう。残った移動砲台は倒してしまうと両方とも復活するので気をつけること。

別解として、魔法力に余裕がある人は、ヒートバディを使った倒し方も存在する。

攻撃アルゴリズム＆対策法

クロモアは、画面のいちばん奥から離れず弾を吐き、肉弾攻撃は召喚獣に任せるという卑怯な動きをしてくる。攻略としては、画面奥までつめて連続斬りを繰り返し、召喚獣が近寄ってきたらファイアの魔法でまとめてしまうのがよい。


画面奥でひたすら連続斬り＆ファイアで倒せる。

魔法相性

ファイア	C
サンダー	E
フリーズ	D
スロー	B
ウィンド	A
フェニックス	B
ナイトメア	A
サモン	A
メテオ	D
ヒートバディ	C
デス	B
ショット	C
斬り攻撃	C

クロモアの攻撃各種


魔獣召喚

ファイアボール

拡散重力弾

ウェーブ弾



クロモア

召喚術を得意とし、様々な魔獣を召喚するダディロス国の軍師。一連の事件の首謀者で、国王であるイフターをも意のままに操っていたと思われる。



吼えろ！牙をむけ！
闘いの中で獣の血は覚醒する。
ゲームイベント開催決定!!
8月2日(土)マルゲ屋神保町本店
8月10日(日)マルゲ屋全店(※神保町本店をのぞく)
Yugo
Greg
Bakuryu
Long
Alice
Gado
Fox
Mitsuko
BLOODY ROAR
HYPER BEAST DUEL
ブラッディロア
8ing EIGHTING CO., LTD
株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田7-32-2 北原ビル4,5F
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
RAIZING
株式会社 ライジング
ライジングホームページ http://WWW. RAIZING. CO. JP/
開発スタッフ募集中
詳しくは、電話にて（株式会社ライジング TEL 03-5711-8188まで）お問い合わせください
©EIGHTING/RAIZING 1997 ©1997 HUDSON SOFT ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA

それは宇宙暦6814に始まった…






コックピット内の写真だ。

下準備はできてるか?

前号(NO.199)でも操作説明についてはちょっと語ったが、抜け目がないよう今回でもおさらいをしておこう。

機体を操作するにあたり、扱うものはショットとミサイル発射ボタンが付いた1本のジョイスティックだ。操作の仕方もリアル思考(3Dシューティングものでは基本とも言える)で、スティックを奥へ倒すと機体は下へ、手前へ引くと上へ移動するようになっている。

さらにソーラーアサルトコックピット内部には、グラディウスから継承される「パワーアップシステム」に必要なパワーアップボタンが左手下部に付いている。パワーアップカプセルを回収し、そのボタンを押すことによって自分のほしい武器を装着していく。で、さらにソーラーアサルトのようにスピード感あるゲームの場合、スティックを両手でしっかりと握りたくなる。だが、パワーアップボタンを押し、しっかりと自機をパワーアップしなくては先へ進むことができないため、パイロットは片手で機体を操縦することが要求される。







初プレイはアルビニアがお薦めだ。

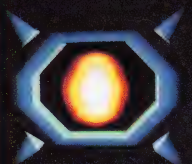


戦いはそこまで来ているぞ!!

SOLAR ASSAULT™

担当:キャサ夫





パワーアップカプセルは命の次に大切だ

グラディウスの伝統、パワーアップシステム。レーザー、ミサイル、オプションなど順順に自機を強化させ、困難な道のりを突き進んでいかなくてはいけない。

そのために必要になるのが、パワーアップカプセルになる。前号でも紹介したパワーアップカプセル。基本はグラディウスシリーズ同様、赤色のザコ、またはパワーアップを持っているザコ編隊を破壊すると画面内に出現する。で、2Dの場合はカプセルが背景の流れに沿ってスクロールアウトしていった。ソーラーアサルトもそれは同じ。ただ、3Dになっているため、自分に向かって飛んでくるようになっているのだ。

パワーアップをするには不可欠となるカプセル。プレイしてもらえば分かると思うが、はじめは回収が困難になるハズ。というのも、スクロールが固定されていないソーラーアサルトでは、自機の移動によって故意に敵などを画面外へ外すことが可能。つまり、その仕組みでカプセルも知らないうちに画面外へ出て見えなくなってしまい、回収できない場合が生じるのだ。

困難を避けるためにも、ここでカプセル回収のコツを教えておこう。

カプセルを所持しているザコを破壊したら、なるべく自機を移動させないのが回収のコツとなる。カプセルは必ず出現後、自機を狙って飛んでくる特性があり、自機をまったく動かさなければ、勝手に回収できるようにできているのだ。これを忘れずにプレイしてみるといいだろう。

まあ、もともと回収が困難なパワーアップカプセル。ある程度は楽に取ることができるように作ってあるということかな。



カプセルはできるだけ逃すなよ！

死ぬと、やっぱりコナミって感じかな

ソーラーアサルトの命は残機制。基本的に3機設定となっている。ただ、グラディウスのように死ぬとザコ編隊が出てきて復活パターンというのは無理。

このゲームで死んだ場合、どちらかというと沙羅曼蛇のように強制スクロールでゲームが続く。だから、死んだときのキツさというのは、知っている人なら分かるだろう。パワーアップを失い、貧弱状態で復活しなくてはいけないのだ。

でも、ソーラーアサルトはちょっと良心設計。死んでも今まで装備していたものが半減されるだけですむのだ。半減される基準はまだ不明だが、連続死すると終われるのは間違いないだろう。



死なないに越したことはない。でも、半減ですむならいいかな…。

人類の明日は何処に?















自分の性格に合わせて？馬も選ぼう！

FINAL FURLONG ファイナルハロン ™

逃げるか？それとも追い込むか！
レースの展開に合わせて馬も選んでみたい！

担当：ずるずる



これぞ「体汗ゲーム」！

最近、ビジュアルに重きを置くゲームが多く作られている中で、身体を動かすゲームを積極的？に作るナムコが今度は馬を操るゲームを作った。

それがこの「ファイナルハロン」、競馬ゲームである！

その乗り方については前号で触れたが、とにかくその馬に乗り、前後に動かすことで走ってくれるのだ！

これって思いきり身体を使うゲームなのだ！

でもその動かし方なんだけど、何げなくやるだけではゲームはできない。

馬のスタミナを考えて、レーススタートから勝負をかけるまではペースを保って走るため、それほど運動量は多くはない。



でもいざ勝負となるとスピードを上げなきゃいけなくなるよね！となれば…そりゃあもう思いきり動かさないと馬は速く走ってくれません！

その運動量といったらもう大汗かくこと間違いなし！（プロップサイクルも大変だったけど、こっちは全身運動になるからもっと大変！）

このゲームの連続プレイは、財布よりも体力の残りを気にしないと…倒れるかも！

走りのタイプ（馬）は6とおりある！

さてそのレースなのだが、ただ乗って動かすだけじゃあ面白くない。そこで設定されているのが馬の性格だ！







自分が乗る馬は6タイプの中から選ぶことができる。

自分の性格も合わせて選ぶとより力を発揮しそうなのだが、勝負は筋書きがあるわけではないからね！

先行で逃げ切るか、最後で差すかは君の乗り方次第だ！





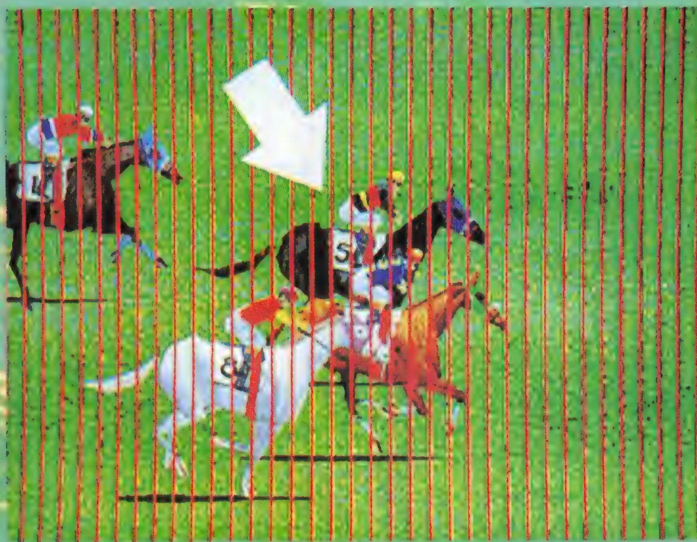




微妙な判定には…

レースが始まればあとは手綱をしっかり引いて馬を動かして走ればいい。でもその動かし方も、バランスよくやらないと無駄に力を使うことになるので、ある程度やり込まないといけないだろう。

その中で少しずつ楽に効率よく馬が走る動かし方をマスターするといいだろう。感じとしては、腕で手綱をグイグイ引っ張るのではなく、腰を使って足場と手元を交互に押したり引いたりする。



レースが混戦になることもある。そんなときはこの写真判定で!

上手に足を前後にスライド(足の裏を前に押し出すような感じ)させ、手綱を胸に引き寄せる動きである。これをタイムリーにできると、かなり楽にプレイができるはずだ。

レースの後半になると勝負をかけるわけだが、そうなったらもう全開!力強く動かせばいいのだが、強く!というよりは、より速く動かせるようにする。引く、押すという作業を瞬間的に力を入れて、その瞬発力を反動にして、回転をよくするといいだろう。

コースの形、長さも攻略のポイント

コースは3つあるわけだが、そのわけ方は、距離の長さの違いが基本となっている。短いものは1200mからで、1600m、2400mと長くなっていく。

当然ながら長いコースのほうが難しくなる。

体力の有無を気にしながら走らせるわけだし、勝負する力も残しておかないといけないのだからね!それが長距離ともなると…ペース作りがポイントになるぞ!そのペースも、選んだ馬の性格とよく相談しないと大変なことになるので注意したい。

なら短いコースのほうが簡単になるのかというと…そうでもないのだ。

短くなるとレースの展開は必然的にハイスピードになる。高いスピードの次元でレースを展開する場合、怖いのが馬の性格。その性格がより明確に結果に影響してくるぞ!

何はともあれまずは慣れてくれないと勝負はできない。特にカーブだ!でもその前に体力をつけないとダメかも…。











リュウ

真の格闘家をめざし、ひとり修業に励む青年。
より強いやつを求めて、旅を続ける！



さくら

プロの格闘家を笑顔でK.O.！その強さは世界レベル！
世田谷区在住の女子高生！

格闘の雄を競う（といっても女キャラがほとんどだが）このゲーム、まずは皆、何よりもキッチュでコミカルな登場キャラクターたちに興味津々なことだと思う。
そこで今回は気になるキャラクターたちを、もう少しだけ詳しく紹介しよう。



小さくなぁーれ！キミは誰を使う？

ポケットに入っちゃう強者登場！

POCKET FIGHTER ポケットファイター

発売がちょいと延びてしまって、次に見られるのは秋の気配がする頃かもしれないそうな。が、とりあえず登場キャラクターの紹介をしよう。小さくたって、手加減無用！



チュンリー

どんな事件も力任せにすべて解決！「ゴメンね！」が決めゼリフの、スゴ腕!?女刑事！

※画面写真と記事内容は開発中のものです。



いぶき

現代の忍者の里に生きる女子高生忍者。
アイスクリームを求め、大都会・東京をめざす！

ガードクラッシュ（ガードブレイクと同じもの?!）の100ｔハンマーが炸裂！





ケン

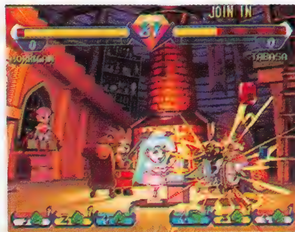
修業の合間を見つけてはガールハントに余念のない、ちょっとお軽いリュウのライバル！

待望の第2弾、ついに登場!!

大好評を博した第1弾の登場から2年あまり…，ついに待望の第2弾が決定!!そう，『カプコンイラストレーションズVol.2』の発売が決定したのだ!!次々と世に出されるカプコンの良質のイラスト作品を自分の手元でいつでも鑑賞できる!!全国のカプコンファンはもちろんイラスト描きの人々には必携アイテムとなること間違いなし。発売を待て!!

GAMEST MOOK

カプコンイラストレーションズ Vol.2 発売決定!!



ウェイトレスコンボ!?「ありがとうございました」。二人ともイイ顔してるね。



モリガン

大切なのは、お洋服とゼイタク。キライなのはモテてる女。
美しきわがままサキュバス！



フェリシア

ミュージカルの次は、映画スター！
夢はますます広がる、行動派キャットウーマン！



レイレイ

闇の住人たちと闘いつつ、多彩な芸でたくましく生活する、おフダの姉とチャイニーズ・ゴースト少女！



ザンギエフ

ロシアレスリング界の帝王。祖国の同志の願いを聞き入れ、さらなる任務へと旅立つ！



タバサ

不世出の天才魔学者。憧れの「魔法のステッキ」の情報を手に入れ、旅立ちを決意する！

ゲームクリエイター養成歴No.1

HUMAN CREATIVE SCHOOL

●96年度 卒業制作作品(学生作品)●



WITCH QUEST
クォータービューのアクションRPG。



ピクセル ドロップ
絵が描けるコミカルアクションゲーム。

●96年度 卒業制作作品(学生作品)●



G.BALLERS
3Dポリゴンアクションゲーム。



WIZARD LEVEL 7
3Dポリゴンシューティングゲーム。

この人は、まだ知らないらしい!

ちわーす
ゲームクリエイターに
なりたいんスけど。

ユメみる君



・・・まずは学校を
選ぶことですな。

ゲーム業界の人



ゲーム業界は、何も知らずに入れるほどアマくはないぞ。
本校は、あのヒューマンが支援している"世界初"の
ゲームクリエイター養成校。カリキュラムは
実践的だし学生作品のレベルが高いことでも評判だぞ。
即戦力を身につけてゲームのプロをめざそう!

資料請求(無料)・お問い合わせ 専用フリーダイヤル

0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページ URL http://www.human.co.jp

学校見学 随時受付中

設置課程

マルチメディア エンタテインメント課程 2年制
ゲーム実習 C言語初級・上級 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他 ●募集定員 200名

マルチメディア 3Dグラフィックス課程 2年制
3D実習I&II アニメーション理論 コンピュータゲーム概論 デッサン 卒業制作 他 ●募集定員 50名

学校説明会 体験入学 8/24(日) 9/28(日) 本校にて
AM10:30スタート・予約不要

地区説明会
静岡地区 8/1(金) 大阪地区 8/3(日) 新潟地区 8/6(水) 福岡地区 9/13(土)
名古屋地区 8/2(土) 長野地区 8/5(火) 仙台地区 8/7(木) 広島地区 9/14(日)
PM13:00スタート・予約不要

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 TEL.0422-23-1111

虎の穴 コミック とらのあな

夏コミ新刊8/15日より入荷！
TEL・FAXにて注文後、全国どこでも即日配送
今すぐインターネットでも注文できます
⇨営業時間12:00〜21:00・FAX24H

☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp



●KAKYUSEI
No3275　価格￥700
★うにいくら丼
今野紅子さんによる下級生本です。可愛いさ爆発です



●華も嵐も踏み越えて
No2952　価格￥900
★うにいくら丼
アイリスとのデートを阻むジャンポールと大神が対決



●ときめきシータ・ロム
No2760　価格￥1000
★シータ・ロム
脱衣麻雀をやっている所をアイリスに見られた大神は



●Lu・Lu・Lu
No3243　価格￥700
★はるまき組合
シンデラの役を目指して大神に詰寄る花組メンバーは

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額

① 電話・FAX・WWWにて注文　⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
⇩
商品が届く
（注文後5〜7日前後で）
⇩
配達員に代金を払う
（商品代金＋手数料￥800〜￥1000）
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い（代金引換え）となります。

② 郵便小為替＋手紙
⇩
①番〜⑧番までを記入した用紙と商品代金＋￥600(送料)の為替を同封し下記通販部迄郵送ください
為替は全国￥600均一です（離島を除く）
⇩
商品が届く（注文書到着後10日前後で）
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。



通販部：〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部

年齢フリー 18歳未満の方でも購入できます。



●セフィロスまがじん
No3323　価格￥500
★GUERILA-2
クラウドにせまるセフィロスの魔の手。大爆笑必至。



●CRISIS
No3339　価格￥900
★うにいくら丼
今野さんの描くクラウドがとってもカワイイFFⅦ本



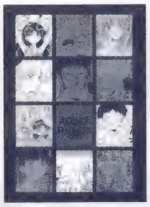
●Chenge ability
No3304　価格￥800
★CLUB しーくれっと
ヴィンセントとユフィのマンガがいい感じのFFⅦ本



●PANDORA
No3355　価格￥800
★くちびるから散弾銃
セフィロス×クラウド本。ギャグもシリアスも良い。



●FFⅦ PALALLEL FANTASY
No3353　価格￥600
★藍RUらんど
セフィロスメインのギャグ中心本。美麗な絵が魅力。



●JO;KE SPECIAL REMIX
No3193　価格￥1200
★GUERILA-2
エヴァのギャグ物再録本。書きおろし付きでオ・ト・ク



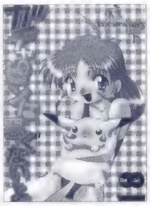
●ぽのンゲリオン3
No2987　価格￥500
★ちゃんどら
ハードなエヴァとハートフルなぽの^{2}の見事に融合！



●夢見るころを過ぎても
No3311　価格￥600
★ピリカ
シンジの体に巣くうゲンドウ菌とは？大爆笑の一冊。



●メイドロボは電気羊の夢をみるか？
No3263　価格￥700
★MAZE-EX
感情をもつメイドロボ。彼女の想いは残るのか？



●ガチャピンは悪くないよ
No3109　価格￥700
★伯爵団
可愛い楓ロボと千鶴さんの天然ボケが愛らしい痕本



●ときめきパーティーセンセーション3
No3103　価格￥1100
★HIGH RISK REVOLUTION
美少女恋愛ゲームが一同に会した本。ゲストが超豪華



●タリモンストラムグレガリウム2
No2808　価格￥1100
★Studioまうらんち
高雄右京先生の個人誌。ブリサミや雫の女の子が一杯



●恋愛計画
No3114　価格￥800
★薄荷屋
憧れの先輩に対する弥生の想いを描いたトゥルラブ本



●FOUR SEASONS
No3176　価格￥700
★PSYCO DELICIOUS
憧れの人と離れてしまう女の子の想いでいっぱいの本



●ミダス
No2781　価格￥1100
★藍RUらんど
庵と京、互いの宿命に悩み苦しむ姿を描いた一冊。

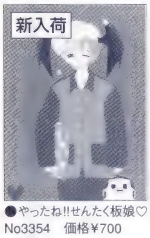


●世界を騙せEX
No2967　価格￥1300
★BAD SHEEP
ストゼロや闘神伝のギャグがいっぱい。カラーもアリ

18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません！
もっと多くの作品がほしい方は➡
①虎通カタログを見て注文
②パソパラを見て注文

虎通7号好評発売中！ ➡ ￥400 約700アイテム
虎通8号9月上旬発売!! ➡ 夏コミ新刊対応掲載

ADULT 18禁



●やったね!!せんたく板娘♡
No3354　価格￥700
★浅野屋
リリスのエッチなパペットショーのはじまりはじまり



●SAVIOR　SHOWTIME
No3198　価格￥1100
★チーム本宿
ジェダにモリガンが挑戦。モリガン逆転されピンチに



●KINUSAYA
No3094　価格￥500
★楽園天国
きみおたまこ先生のセイヴァー本。新キャラ総出演。



●お約束の地2
No3261　価格￥800
★真 異形派倶楽部
御堂ソラチのFFギャグ＆18禁個人誌。迷作保証付？



●たべたきがする30
No3265　価格￥1100
★ぱらだいすCity
ウテナのオールキャラ本です。少女の七実が魅みに…



●晴れの日ばかり
No3209　価格￥800
★楽園天国
ネコ耳でエプロンドレスを着たメイドさんが山盛り!



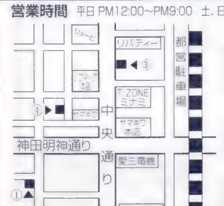
●DREAM HEART
No3274　価格￥1000
★BLACK ANGEL
芹香、あかり、マルチ本。芹香の薬を飲んだ後には…



●Heat V8
No3305　価格￥700
★阿修羅屋
タレ目キャラの魅力大爆発の一冊。これはたまらん。

注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。

営業時間 平日 PM12:00〜PM9:00　土、日、祝日 AM10:00〜PM9:00 ※年中無休



1号店 1Fはソフマップ店
※MTGカード、同人誌、イベントカタログ
〒101 千代田区外神田1-8-7 神林ビル3F
☎03-5256-2102
(特価本、古同人誌買取は4号店へ)

2号店 1Fは牛丼「どんどん」
※3F、4Fは新刊書籍コーナー
〒101 千代田区外神田1-9-8 木村ビル3、4F
☎03-5256-2055

3号店 1Fはソフマップ4号店
※新刊同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
☎03-5256-2838

4号店 1FはDOS/Vパラダイス
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田3-11-2ロック・2 7F
☎03-5256-2019

秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか？
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください！　初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません

これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ7号発売中！
価格700円(送込) 詳しくは5256-2889まで

当然のことですが… 直接お店でも買えます！

売り
- 1号店　各種カード(MTG)／同人誌・イベントカタログ
- 2号店3F.4F　新書フロア／最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
- 3号店　同人誌フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
- 4号店　売り買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本

買い
全国のコミック、同人誌、少女写真集求む！
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)

夏コミ終了の次の日から新刊大量入荷。(1ヶ月位からも少しずつ入荷するので、注文してね!)

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK ネオキャンディ29（中古）
（4つボタン仕様）
通販価格￥58,000（送料・税別）
☆コンディションは抜群です！
25台のみ超特価!! 早いもの勝ち。

SEGA ブラストシティ
（筐体12ボタンパネル仕様）
通販価格￥240,000（税込）
初回￥22,400　￥22,400×11回
初回￥12,400　￥12,400×23回
初回￥ 9,980　￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 中古
（筐体12ボタンパネル仕様）
通販価格￥580,000（税込）
初回￥54,500　￥54,100×11回
初回￥31,500　￥29,900×23回
初回￥22,660　￥20,100×35回

SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター97' 組込
予定通販価格￥410,000（税込）
初回￥39,000　￥38,200×11回
初回￥23,100　￥21,100×23回
初回￥16,320　￥14,200×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストⅢ ウォーザード セット
通販価格￥495,000（税込）
初回￥46,200　￥46,200×11回
初回￥27,300　￥25,500×23回
初回￥17,740　￥17,200×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストリートファイターⅢセット
通販価格￥490,000（税込）
初回￥46,100　￥45,700×11回
初回￥25,700　￥25,300×23回
初回￥18,480　￥17,000×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター SEGA ブラストシティ 組込
（筐体12ボタンパネル仕様）
予定通販価格￥470,000（税込）
初回￥44,600　￥43,800×11回
初回￥26,200　￥24,200×23回
初回￥17,940　￥16,300×35回

SNK キングオブファイター97' ボードマスターセット
予定通販価格￥230,000（税込）
ボードマスター
MVI
キング97'
ハーネス
初回￥22,200　￥21,400×11回
初回￥13,800　￥11,800×23回
初回￥11,460　￥ 7,900×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット
（筐体12ボタンパネル仕様）
通販価格￥510,000
初回￥47,600　￥47,600×11回
初回￥27,500　￥26,300×23回
初回￥19,020　￥17,700×35回

CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット
通販価格￥275,000（税込）
初回￥26,400　￥25,600×11回
初回￥14,400　￥14,200×23回
初回￥11,800　￥ 9,500×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター ボードマスターセット
予定通販価格￥285,000（税込）
初回￥26,600　￥26,600×11回
初回￥15,300　￥14,700×23回
初回￥10,320　￥ 9,900×35回

CAPCOM ストリートファイターⅢ ボードマスター セット
通販価格￥300,000（税込）
ボードマスター
ストリートファイターⅢ
ハーネス
初回￥28,000　￥28,000×11回
初回￥15,500　￥15,500×23回
初回￥11,600　￥10,400×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット
通販価格￥325,000（税込）
ボードマスター
鉄拳3
ハーネス
初回￥30,700　￥30,300×11回
初回￥18,900　￥16,700×23回
初回￥11,400　￥11,300×35回

CAPCOM ストⅢ+ウォーザード ボードマスター セット
通販価格￥290,000（税込）
ボードマスター
ストⅢ
ウォーザード
ハーネス
初回￥27,800　￥27,000×11回
初回￥16,900　￥14,900×23回
初回￥13,080　￥10,000×35回

SNK キング97 ☆予約受付中!!

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター 値引き有り!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ヴァンパイアセイヴア（新品）	値引き有り
ストリートファイター3	値引き有り
ウォーザード	70,000
X-MENVSストリートファイター（カート）	75,000
ストZERO2（カート）	10,000
ロックマン（新品）	30,000
D&Dシャドー（カート）	58,000
D&D（カート）	30,000
19XX（カート）	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	35,000
スーパーパズルファイターⅡX（カート）	25,000
X-MEN（カート）	10,000
パワードギア（カート）	30,000
エイリアン&プレデター（カート）	35,000
CPSⅡマザーボード	25,000
トップシークレット	40,000
ガンスモーク	35,000
パニッシャー	30,000
天地を喰らうⅡ	25,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
エリア88（海外）	25,000
ストⅡダッシュ	6,000

KONAMI

グラディウスⅠ（アンプ付）	55,000
グラディウスⅢ	32,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
ドラグーンマイト	38,000
ブーヤン	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ピットファイター	12,000
クライムファイターズ2	15,000
ファナライザー	10,000
クォース	8,000
グリーンベレー	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	218,000
ソウルエッジ NEW Ver	58,000
鉄拳2 ver B	85,000
ゼビウス3D／G	55,000
クラシックコレクション2（新品）	50,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
ギャプラス	40,000

TAITO

レイストーム	98,000
エレベーターアクション	25,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ヒショウザメ	15,000
ニンジャキッズ	12,000
タツジン	10,000
テトリス	5,000
地獄めぐり	10,000

SEGA

バーチャロン（通信基板、パネル付）	400,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	200,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター3（基板、新品）	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付）	150,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付）	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
デカスリート（ロム）	15,000
ファンタジーゾーン	20,000
獣王記	12,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000
ゴールデンアックス	10,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
快傑やんちゃ丸	12,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000

BANPRESTO

美少女戦士！セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	40,000
ガンダムファイナルシューティング	25,000
アルチメイトテニス	12,000

SNK

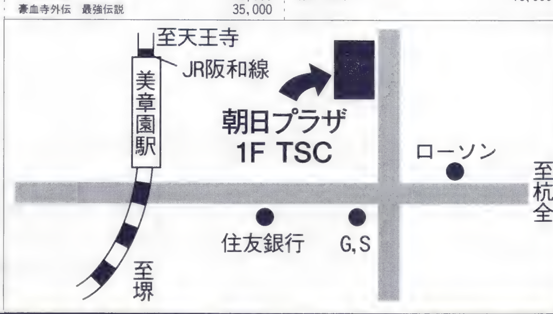
キングオブファイター97'	値引き有り
ジョイフルロード	60,000
キングオブファイター96'	45,000
MV-1A（新品）	48,000
MV-1F	20,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
A.S.O	15,000

ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000

その他

ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
ポパイ	45,000
上海Ⅲ	35,000
スターフォース	20,000
バイパーフェイズワンNEW,ver（ロム）	10,000
マリオブラザーズ	30,000
疾風魔法大作戦	20,000
ボンジャック	20,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ワールドラリー	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
雷牙	10,000
特価!! 卒業証書（新品）	20,000
特価!! ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●
●銀行振込……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
相互信用金庫本店（普）0030322

初心者大歓迎、もちろん濃いーっマニアにもGOODなお店だよー！

お知らせ ミルキーウェイがお手伝いするゲームコーナーが大須にオープン！上前津駅スグ！マニア君たちをうならせます！

最高60回までローン組めます。お気軽にお問い合わせください。

タイトル	価格
カプコン	
ストZERO3	予約受付中
マーブルvsストリートファイター	発売中
ヴァンパイアセイバー	TEL
ストリートファイターⅢ	TEL
ウォーザード	TEL
ストリートファイターEX	TEL
ストリートファイターEXプラス	TEL
バトルサーキット	TEL
X-MENvsストリートファイター	TEL
ストZERO2α	TEL
クイズ虹色町の奇跡	TEL
ストZERO2	TEL
19XX	TEL
ストZERO	TEL
D&D1	TEL
D&D2	TEL
マーブルスーパーヒーローズ	TEL
サイバーボッツ	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
パワードギア	TEL
スーパーストⅡX	TEL
スーパーパズルファイター2X	TEL
ヴァンパイア	TEL
エイリアンvsプレデター	TEL
スーパーストⅡ	TEL
CPS-Ⅱマザー	特価
1941（本発売版）	28,000
1942	9,000
1943	10,000
バルガス	10,000
ナイツオブザラウンド	15,000
天地を喰らう	22,000
ブロックブロック（PCBのみ）	1,000
ファイナルファイト	20,000
クイズ殿様の野望	1,000
チキチキボーイズ	18,000
トップシークレット	18,000
虎への道	6,000
ラッシュ&クラッシュ	22,000
F-1ドリーム	3,000
ブラックドラゴン	18,000
サイドアーム	12,000
魔界村	25,000
ソンソン	10,000
クイズ三国志	2,000
戦場の狼	8,000
ストリートファイターⅡ	6,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
ガンスモーク	35,000
ナムコ	
鉄拳3	TEL
ダンシングアイ	TEL
子育てクイズ1	特価
鉄拳2Ver.β	58,000
ソウルエッジVer.Ⅱ	58,000
ナムコクラシックvol.1	20,000
ナムコクラシックVol.2	40,000
ゼビウス3D/G	35,000
ワンダーモモ	45,000
ドルアーガの塔	35,000
エメラルディア	5,000
ナムコシステムⅡ（ワースタロム付）	8,000
コズモギャングザパズル	5,000
ゼビウス	8,000
パックランド	18,000
スーパーパックマン（US版/ハーネス付）	特価12,000
ギャプラス	10,000
ギャラガ	5,000
ディグダグ	8,000
スーパーワールドコート（ボールボーイをぶっとばせアー！）	6,000
アサルト（P付）	38,000
ネビュラスレイ	15,000
タンクフォース	25,000
クイズ魔Q大冒険	2,000
メルヘンメイズ	35,000
グレートスラッガーズ	2,000
ドラゴンスピリット	38,000
メトロクロス	35,000
ランパート	5,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000

タイトル	価格
エクスバニア	8,000
クラックス	5,000
コナミ	
ドレミファグランプリ	12,000
ドレミファグランプリ2	18,000
スラムダンク	10,000
恋のホットロック	38,000
クォース	4,000
メガゾーン	6,000
ハードパンチャー	10,000
クイズ学問のススメ	2,000
サプライズアタック	5,000
MIA	28,000
クレイジーコップ	20,000
極上パロディウス	28,000
沙羅曼蛇2	26,000
ときメモ対戦ぱずるだま	35,000
ゴルフィングレイツ（P付）	28,000
ゴルフィングレイツ2（P付）	35,000
沙羅曼蛇2（サブ）	2,000
対戦ぱずるだま（サブ）	1,000
ツインビーヤッホー！（サブ）	2,000
ガイアポリス	20,000
XEXEX	25,000
大列車強盗	7,000
ミスターゴエモン	5,000
ファイナライザー	12,000
ハイパーオリンピック	12,000
ローラーゲームス	7,000
特殊部隊ジャッカル	8,000
トライゴン	18,000
ラビリンスランナー	18,000
サンダークロスⅡ	24,000
コンバットスクール（P無）	15,000
アステリスク	28,000
シティボンバー	25,000
パンクショット	5,000
ハイパーオリンピック'84	8,000
サーカスチャーリー	8,000
タイムパイロット	25,000
イーアルカンフー	8,000
ブーヤン	22,000
ザ・ハスラー	3,000
新入社員とおるくん	12,000
スーパーバスケットボール	3,000
グリーンベレー	8,000
ヘクシオン	5,000
謎斗羅	12,000
ロードファイター	12,000
グラディウスⅡ	18,000
データイースト	
スカルファング	28,000
空牙	15,000
タンブルポップ	6,000
SRD	10,000
空手道	10,000
ウルファング	15,000
バルダーダッシュ	15,000
ファイティングファンタジー	15,000
ダークシール	15,000
ダークシールⅡ	12,000
アベンジャーズインギャラクティックストーム	35,000
ブレイウッド	25,000
スタジアムヒーロー	2,000
魔境戦士（P無）	6,000
ラストミッション	12,000
ジェネシス	18,000
カルノフ	18,000
キャプテンアメリカ	12,000
ヘビースマッシュ	5,000
クルードバスター	5,000
ワンダープラネット	15,000
ミッドナイトレジスタンス（P無）	15,000
強行突破	6,000
ダーウィン4078	15,000
ミステリアスストーンズ	22,000
スチャラカ空中戦	18,000
メタルクラッシュ	12,000
トリオザパンチ	35,000
マジカルドロップ	3,000
トライアウト	3,000
シュートアウト	3,000
チャンバラ	15,000
空手道	8,000

タイトル	価格
ウエスタンエキスプレス	10,000
イエローキャブ	18,000
ファイターズヒストリー	5,000
アイレム	
10ヤードファイト	2,000
スペランカー	25,000
ボンバーマンワールド	15,000
エアデュエル	12,000
アンダーカバーコップス	28,000
メジャータイトル2	8,000
イメージファイト	12,000
R-TYPE	15,000
フック	18,000
サンダーブラスター	12,000
メジャータイトル	5,000
クイズF-1ワンツーフィニッシュ	2,000
四川省	2,000
妖獣伝	6,000
スパルタンX	12,000
ロードランナーⅢ	25,000
ロードランナーⅣ	22,000
MVS	
MV-1（小）	22,000
MV-1（中）	20,000
MV-1（大）	18,000
MV-4本差し	22,000
サムスピ天草降臨	TEL
ラストリゾート	3,000
ソニックウイングス2	4,500
クロスソード	2,200
ゴーカイザー	9,000
ワーヒーパーフェクト	5,000
その他 色々	800～
KOF'97	新作TEL
SNK	
怒号層圏（P無）	16,000
ストリートスマート	5,000
ASO	14,000
TANK（P無）	15,000
スカイアドベンチャー	8,000
アテナ	25,000
バミューダトライアングル（P無）	20,000
航空騎兵物語	8,000
バトルマニア	8,000
脱獄	6,000
怒Ⅲ（P無）	20,000
ワールドウォーズ（P無）	20,000
ジャンボーⅡ（P無）	6,000
怒（P無）	18,000
スカイソルジャー	8,000
名人戦	5,000
セガ	
バーチャファイター3	TEL
ラストブロンクス	110,000
ファイティングバイパーズ	110,000
バーチャファイター2.1	58,000
バーチャファイター2	55,000
バーチャファイター1（基板がでっかいので気をつけよう）	12,000
ST-Vマザー	50,000
ST-Vセット（カセット8本付）	58,000
バーチャファイターキッズ（ソフト）	2,000
VFリミックス（ソフト）	1,000
G・A・デュエル（ソフト）	1,000
ばくばくアニマル（ソフト）	800
デカスリート（ソフト）	8,000
サンドアール（ソフト）	2,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	20,000
オーライル	8,000
ヘビーウェイトチャンプ（PCB）	12,000
ピットフォールⅡ	25,000
テトリス	6,000
ぷよぷよ	3,000
シンドバットミステリー	30,000
ブロクシード	5,000
シャドーダンサー	8,000
フューチャースパイ	28,000
フラッシュポイント	3,000
エキサイトリーグ	2,000
タントアール	2,000
システム32マザー	9,000
MVP	1,000
ジャンボ尾崎（P無）	1,000
ダイナミックC.C.（P無）	1,000

タイトル	価格
スーパーリーグ（P付）	18,000
チャンピオンベースボール	1,500
ゲイングランド	65,000
ダークエッジ	18,000
サンダーフォースAC	9,000
ザクソン（H付）	22,000
スーチー麻雀電子（H付）	24,000
忍	8,000
コラムス	3,000
カルテット	20,000
チョップリフター	12,000
ファンタジーゾーン	18,000
カウンターラン	6,000
ピタゴラスの謎（P無）	5,000
ゴールデンアックスⅡ	38,000
クラッチヒッター	2,000
ずんずん教の野望	8,000
パンクパニック	15,000
ガルディア	12,000
ロボレス2001	15,000
ペンゴ	18,000
ディップタップ	38,000
カロリー君vsモグラニアン	15,000
モンスターレア	8,000
ぷよぷよ通	8,000
獣王記	6,000
ブロックギャル	3,000
エイリアンストーム	12,000
王将	5,000
タイトー	
Gダライアス	発売中
レイストーム	50,000
ファイターズインパクト	45,000
サイキックフォース	28,000
F-3マザーボード	58,000
F-3ソフト色々あり	1,000～
F-2マザーセット（ソフト5本付）	10,000
MJ-12	10,000
ヴォルフォード	5,000
ワイルドウエスタン	38,000
クイズ世界はショーバイSHOW BY	1,000
ナックルジョー	4,000
サイレントドラゴン	12,000
ダイナマイトリーグ	1,500
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
トップランキングスター	6,000
サンダーフォックス	12,000
エキサイティングアワー	3,000
レイフォース	18,000
黄金の城	30,000
バブルボブル	23,000
ファニーマウス	12,000
ハレーズコメット	15,000
メガブラスト	8,000
レインボーアイランド	25,000
スカイデストロイヤー	18,000
バラメデス	5,000
マスターオブウエポン	6,000
スラップファイト	8,000
スラップショット	5,000
ワードナの森	10,000
レイメイズ	28,000
クイズ365	3,000
ガダッシュ	12,000
スーパークイックス	5,000
奇々怪界	9,000
エンパイアシティ1931	12,000
地獄めぐり	8,000
功重金団	5,000
スクランブルフォーメーション（US）	25,000
フロントライン（P無）	25,000
陸海空	18,000
あしたのジョー	5,000
影の伝説	25,000
飛龍の拳	18,000
チャイニーズヒーロー	6,000
ジャイロダイン	15,000
タイガーヘリ	12,000
ピット&ラン	5,000
アルカノイド（P無）	3,000
スーパーライダー	7,000
エレベーターアクション	12,000
ジャングルキング	28,000
タイトーテトリス	5,000

タイトル	価格
スクランブルフォーメーション	30,000
女子バレー（P無）	3,000
ティンスター（P無）	25,000
ヘビーユニット	5,000
リベンジオブドゥ（P無）	7,000
ルナーク（サブ）	3,000
ミズバクの大冒険（サブ）	8,000
グレートソードマン	18,000
ピンポンキング	8,000
ドンドコドン（サブ）	6,000
ウイズ	22,000
SRDミッション	10,000
ダイノレックス	12,000
龍神	17,000
テクモ	
デッドオアアライブ（A）	58,000
デッドオアアライブ（B）	100,000
ギャロップレーサー2	TEL
闘姫伝承	45,000
クイズすくらんぶる	1,500
ピンボールアクション	4,000
クイズDNAの反乱	1,200
テキパキ	8,000
エイトフォース	12,000
脳力向上委員会	4,000
ジェミニウイング	12,000
レッスルマニア	8,000
サポテンボンバーズ	7,000
雷牙	6,000
ブラッドストーム	18,000
ハチャメチャファイター	15,000
レッスルフェスト	3,000
スターフォース	20,000
ボンジャック	15,000
クイズ学園パラダイス	3,000
ダイナマイトデューク	15,000
ソロモンの鍵	45,000
タンクバスターズ	8,000
スイマー	20,000
ガズラー	18,000
ワールドカップ（P無）	3,000
クイズココロジー	2,000
センジョウ	23,000
将棋パートⅡ	4,000
ワールドカップ'94	5,000
ビデオシステム	
闘神ブレイザーズ	10,000
ソニックウイングス	7,000
スーパーバレー	2,000
スーパーバレー'91	3,000
ハットリス	3,000
ラビオレプス	15,000
F-1グランプリ	3,000
スーパーフォーミュラー	3,000
スパイナルブレイカーズ	8,000
ジャレコ	
スーチーパイⅡ（サブ）	7,000
ゲーム天国（マザー込）	28,000
ぶたさん	25,000
ファンタズム	8,000
魔魁伝説	12,000
シティコネクション	35,000
アーガス	35,000
フォーメーションZ	12,000
ポップフレーマー	25,000
日物	
テラフォース	7,000
クレイジークライマー（US）	24,000
テラクレスタ	7,000
キッドのホレホレ大作戦	15,000
戦えビッグファイター	35,000
マイティガイ	7,000
アマテラス	6,000
マグマックス	8,000
UFOロボダンガー	14,000
コップ01	14,000
コスモポリス ギャリバン	14,000
ダイナミックスキー	8,000
その他	
バトルクロス	20,000
シャドーフォース	12,000
コンバットライブス	3,000
ザインドスリーナ	10,000
ダブルドラゴンⅡ	5,000

タイトル	価格
熱血硬派くにお君（US）	5,000
西遊降魔録	5,000
ダブルドラゴン	5,000
ブギーマナー	15,000
アルファックスZ	8,000
マーカム	5,000
ザ・高校野球	3,000
バトルクルーザー	10,000
ルート16	35,000
アトミックロボキット	8,000
オメガファイター	12,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
XXミッション	15,000
バンダイク	8,000
バイパーフェイズ1	35,000
パチフィーバー（P無）	3,000
妖怪転生Ⅱ☆	10,000
エアウルフ	8,000
クレイジーコング パートⅡ	18,000
ウルトラ警備隊	18,000
カンガルー☆	6,000
上海Ⅲ	18,000
上海	7,000
アラビアン	14,000
いっき	18,000
カイロスの館	5,000
ジャンピングジャック	28,000
Mr.Doワイルドライド	15,000
Mr.Do	15,000
ウイッツ	5,000
ウルトラマン倶楽部	3,000
エキサイティングサッカー	2,000
ヴィマナ	8,000
ビッグカルナック	12,000
ドラゴンパンチ	3,000
ターボフォース	5,000
とりでⅡ	5,000
大江戸ファイト	20,000
富士山バスター	10,000
お天気パラダイス	15,000
ウルトラマン	7,000
ガンダーラ（新品）	30,000
仮面ライダーバトルレーサー	4,000
ドラゴンボールZ	10,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
ゴジラ	12,000
陽忍	25,000
機動戦士ガンダム	5,000
ガンダムEXレビュー	8,000
レインボー大陸戦記	8,000
ドラゴンボールZ2	18,000
マッドシャーク	25,000
豪血寺一族2	18,000
チャタンヤラクーシャンクー	18,000
雷電	16,000
戦国ブレード	28,000
首領蜂	38,000
キース&ルーシー	8,000
ドリフトアウト	5,000
サンダー&ライトニング	3,000
豪血寺一族	7,000
ガンバード	15,000
カベール（P無）	3,000
アンブッシュ	10,000
スカイランサー	6,000
クレイジーコング	12,000
アテナのハテナ	2,000
ハイパーデュエル	12,000
IQブロック	2,000
ストリーキング	38,000
もうぢゃ	6,000
ウォーオブエアロ	7,000
グランドクロス（P無）	2,000
ブレイジングトルネード	12,000
ワールドクラスボーリング（P付）	18,000
ドンデンラバー	22,000
究極のオセロ	6,000
マジカルキャットアドベンチャー	14,000
とりで	3,000
マリオブラザーズ	20,000
クラッシュローラー	10,000
ファイヤートラップ	6,000
ラピッドヒーロー	18,000
ポンポコ	15,000

ゲームショップ&全国通信販売&お店

ミルキーウェイ

ニコスカード オリコカード がご利用出来ます

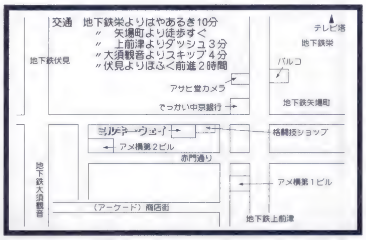
TEL.052-262-3295

FAX&るす電：052-262-2373

〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F

営業時間 お店……11:00AM～7:30PM
通販TEL…10:00AM～8:00PM

毎週水曜日は定休日です



アーケードのことなら全てミルキーウェイでそろいます！

（本当か～！？でもいっしょうけんめいやります。）

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●コントロールBOX、筐体、自作用ゲームパーツ等、各種取り扱っています（分からないことは何でも聞いて下さい。親切丁寧にお答えします）。
- ●入荷待ち予約も受け付けています。探している基板がすぐに見つからないという方、お電話下さい。
- ●ハーネスだけの注文もOK!（大型筐体の基板もアナログジョイスティック付でハーネス作れます。）

LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板販売リスト

カプコン

ストZERO2	¥38,000
ストZERO	¥32,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥47,000
D&D2	¥65,000
19XX	¥48,000
虹色町の奇跡	TEL
ヴァンパイアハンター	¥32,000
X-MEN	¥35,000
X-MENvsストリートファイター	TEL
サイバーボッツ	¥35,000
ヴァンパイア	¥32,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥45,000
スーパーパズルファイター	¥39,000
ストZERO2アルファ	TEL
スーパーマッスルボマー	¥32,000
殿様の野望2	¥4,000
天地を喰らう	¥23,000
ウォーザード	¥58,000
・ウォーザード ロムキット	¥5,000
ストリートファイターEX	TEL
クイズ&ドラゴン	¥5,000
キングオブドラゴンズ	¥14,000
ストリートファイターⅢ	

■CPSⅡカートリッジ

・X-MENvsストリートファイター	TEL
・ストリートファイターアルファ2	¥25,000
・ストZERO2	¥15,000
・バトルレーサー	¥45,000
・サイバーボッツ	¥18,000
・ヴァンパイアハンター	¥8,000
・スーパーパズルファイター	¥18,000
・ZERO2アルファ	TEL
・ダンジョンズ&ドラゴン	¥25,000
・虹色町の奇跡	¥28,000
・ダンジョンズ&ドラゴン2	¥48,000
・スーパーマッスルボマー	¥15,000
・ヴァンパイアセイヴァー	TEL

バンプレスト

ドラゴンボールZ	¥8,000
隠忍	¥28,000
ウルトラマンクラブ	¥3,000
マクロス	¥13,000
SDガンダムサイコサラマンダー	¥3,000
マクロスⅡ	¥13,000
ウルトラ闘魂伝説	¥4,000
ガンダムファイナシューティング	¥18,000

彩京

戦国ブレード	¥38,000
戦国エース	¥18,000

ジャレコ

ゲーム天国	¥28,000
グラティア	¥28,000
湾岸戦争	¥28,000
スーチーパイⅡ	¥28,000
・ゲーム天国	¥2,000
・湾岸戦争	¥2,000

データイースト

マジカルドロップ＋1	¥7,000
マジカルドロップ	¥5,000
バルダーダッシュ	¥8,000
SRD	¥5,000
空手道	¥8,000
バックファイア	¥23,000
空牙	¥15,000
グレートラグタイムショー	¥33,000

コナミ

サラマンダ2	¥28,000
セクシーパロディウス	¥38,000
極上パロディウス	¥28,000
ツインビーヤッホー！	¥25,000
対戦ぱずるだま	¥25,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	¥25,000
実力プロ野球'96	¥15,000
対戦とっかえだま	¥38,000
進め対戦ぱずるだま	¥8,000
ハイパーアスリート	¥39,000
究極戦隊ダダンダーン	¥28,000
サンセットライダース	¥28,000
ハードパンチャー	¥7,000
ダブルドリブル	¥2,000
エイリアンズ	¥15,000
パロディウスだ！	¥4,000
ときメモぱずるだま	¥33,000
ザ・シンプソンズ	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥5,000

■GXソフト

・セクシーパロディウス	¥10,000
・サラマンダ2	¥3,000
・ときメモぱずるだま	¥18,000
・極上パロディウス	¥5,000
・ツインビーヤッホー！	¥2,000
・対戦ぱずるだま	¥1,000
・ゴルフィンググレイツ2（P付）	¥15,000
・対戦とっかえだま	¥18,000

セイブ

雷電	¥18,000
雷電Ⅱ	¥39,000
雷電DX	¥46,000
戦球	¥35,000

東亜プラン

バツグン	¥18,000
アウトゾーン	¥9,000
達人	¥6,000
達人王	¥13,000
ヘルファイヤー	¥8,000
フーピー	¥5,000
ドギューン	¥9,000

ライジング

疾風魔法大作戦	¥18,000
魔法大作戦	¥15,000

ナムコ

ダンシングアイ	¥85,000
鉄拳2 Bバージョン	¥65,000
鉄拳2	¥58,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
ニューマンアスレチックス	¥7,000
ナムコクラシックVOL.1	¥15,000
ナムコクラシックVOL.2	¥48,000
ソウルエッジ	¥45,000
ソウルエッジⅡ	¥55,000
子育てクイズマイエンジェル	¥15,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
鉄拳3	
スーパーワールドコート	¥3,000
ネビュラスレイ	¥19,000
マッハブレイカー	¥28,000
ギャラガ	¥4,000
鉄拳	¥49,000
ゼビウス3D／G	¥35,000
スーパーワースタ'95	¥2,000
グレートスラッガー'94	¥1,000
アサルト（P無）	¥38,000
ダンクマニア	¥28,000
ワースタ'96	¥12,000
ティンクルピット	¥5,000

セガ

サンダーフォース AC	¥8,000
ラストブロンクスPCB	¥105,000
ファイティングバイパーズ	¥105,000
ソニックザファイター	¥105,000
バーチャファイター2	¥58,000
ダイナマイト刑事	¥75,000
デカスリート	¥75,000
ぷよぷよ通	¥6,000
ぷよぷよ	¥3,000
コラムス	¥2,000
スタックコラムス	¥2,000
ポトポト	¥1,000
登龍門	¥1,000
コラムスⅡ	¥2,000
イチダントアール	¥3,000
テトリス	¥5,000
ウォーリーを探せ（P無）	¥1,000
フラッシュポイント	¥1,000
クラッチヒッター	¥1,000
MVP	¥1,000

テクモ

デッドオアアライブ（A）	¥78,000
スーパーピンボールアクション	¥8,000

アイレム

トンマ	¥8,000
剣豪	¥8,000
海底大戦争	¥28,000
メジャータイトル	¥5,000
R-TYPE LEO	¥12,000
ボンバーマン	¥5,000

タイトー

究極タイガーⅡ	¥58,000
パズルボブル2X	¥63,000
逆鱗弾	¥58,000
パズルボブル2	¥63,000
あっかんべーだー	¥58,000
エレベーターアクションリターンズ	¥58,000
クイズシアター	¥58,000
ハットトリックヒーロー'95	¥58,000
バブルシンフォニー	¥58,000
ダライアス外伝	¥58,000
カイザーナックル	¥58,000
フェニックス	¥8,000
レイフォース	¥16,000
レイストーム	¥49,000
アラビアンマジック	¥23,000
スペースインベーダーDX	¥3,000
メタルブラック	¥18,000
グリッドシーカー	¥15,000
ドンドコドン	¥8,000
ファイターズインパクト	¥48,000
ライディングファイト	¥15,000
大旋風	¥5,000
ヘビーユニット	¥7,000
奇々怪界	¥12,000
サイキックフォース	¥35,000
サイキックフォースEX	¥38,000
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
アースジョーカー	¥8,000
・サイキックフォースEXロム	¥6,000
・サイキックフォース ロム	¥5,000

■F3カートリッジ

・バブルメモリーズ	¥15,000
・ダライアス外伝	¥5,000
・バブルシンフォニー	¥2,000
・ハットトリック'95	¥1,000
・パズルボブル3	¥23,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥3,000
・あっかんべーだー	¥3,000
・パズルボブル2	¥3,000
・逆鱗弾	¥2,000
・パズルボブル2X	¥10,000
・究極タイガーⅡ	¥2,000
・クレオパトラフォーチューン	¥4,000

クイズ

人生劇場	¥2,000
アテナのハテナ	¥1,000
DNAの反乱	¥1,000
クイズ365	¥3,000
クイズ1,2フィニッシュ	¥2,000
ハテナの大冒険	¥1,000
殿様の野望2	¥4,000
クイズ学問のすすめ	¥1,000
クイズスクランブル	¥1,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥1,000
熱答クイズチャンピオン	¥1,000

エスエヌケイ

原始島	¥10,000
ゴールドメダリスト	¥2,000
スカイソルジャー	¥9,000
スカイアドベンチャー	¥10,000

■MVSカセット

・リアルバウト餓狼スペシャル	¥28,000
・リアルバウト餓狼伝説	¥9,000
・サムスピ天草降臨	¥13,000
・サムスピ斬紅郎無双剣	¥6,000
・真サムライスピリッツ	¥3,000
・マジカルドロップ2	¥9,000
・ギャラクシーファイト	¥3,000
・ダンクドリーム	¥5,000
・パズルDE PON	¥6,000
・リーグボーリング	¥5,000
・パズルボブル	¥5,000
・ダブルドラゴン	¥14,000
・風雲黙示録	¥6,000
・ステークスウィナー	¥2,000
・パルスター	¥5,000
・キングオブファイターズ'94	¥2,000
・キングオブファイターズ'95	¥8,000
・キングオブファイターズ'96	¥17,000
・ブレイカーズ	¥19,000
・超人学園ゴーカイザー	¥5,000
・神凰拳	¥6,000
・ちびまる子ちゃん	¥3,000
・ソニックウィングス2	¥7,000
・クイズ大捜査線	¥1,000
・フットボールフレンジー	¥500
・ファイターズヒストリーダイナマイト	¥2,000
・キングオブモンスター2	¥1,000
・ファイヤースープレックス	¥500
・ミューティションネイション	¥2,000
・風雲スーパータッグバトル	¥10,000
・龍虎の拳外伝	¥2,000
・龍虎の拳2	¥500
・餓狼伝説2	¥500
・餓狼伝説3	¥800
・餓狼伝説スペシャル	¥1,000
・得点王2	¥3,000

その他

パニックロード	¥2,000
ワールドラリー	¥19,000
ギャルズパニックⅡ	¥18,000
ジンジンジップ	¥13,000
ススメ!!マイルスマイル	¥5,000
エクストリームダウンヒル	¥8,000
レッスルフェスト	¥1,000
サンダー&ライトニング	¥4,000
へべれけのぽぷ～ん	¥3,000
リングファイター	¥1,000
カベール（P無）	¥3,000
特殊部隊UAG	¥15,000
ダブルドリブル	¥3,000

花札

恋こいしましょ	¥18,000
華をやらねば	¥3,000
華弥生	¥1,000
舞妓花	¥1,000
姫四季部	¥2,000

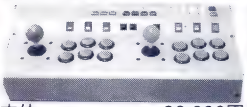
将棋

名人戦	¥7,000
五月戦	¥8,000

麻雀

麻雀ファンクラブ	¥1,000
麻雀やるなら	¥1,000
麻雀宣言	¥1,000
麻雀大予言	¥1,000
麻雀世界の神秘	¥35,000
スーパーリアル麻雀PVI	¥18,000
ファイナルロマンス	¥3,000
実験ラブストーリー	¥1,000
キャンパスハンティング	¥1,000
リアル麻雀 牌牌	¥1,000
とってもE雀	¥2,000
ごっつええ感じ	¥1,000
鹿鳴館	¥1,000
ポン珍かん	¥2,000
恋のマジックポーション	¥1,000
ミラージュ	¥3,000
実録まる恥麻雀	¥4,000
スーチーパイスペシャル	¥2,000
雀師	¥1,000
ウルトラまる秘麻雀	¥5,000
個人教授	¥1,000
クリスタルギャル	¥1,000
サーキットの女豹	¥1,000
パチンコ物語	¥2,000
カメラ小僧	¥3,000
ズームイン	¥1,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥1,000
ハイパーリアクション	¥7,000
スーパーマル禁	¥19,000

KIC PANA TWIN（S対応）



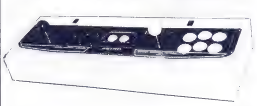
本体……………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000（S対応）



AV-5000…………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター（S対応）



本体……………… 48,000円

■この他基板は豊富に用意してあります。
■価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》

ロードランナーI~IV	各15K
R-TYPE	6K
R-TYPE II	7K
R-TYPE LEO	10K
アンダーカバーコップス	15K
海底大戦争	20K
最後の忍道	11K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	10K
スペランカー	9K
スペランカーII	12K
フック	12K
ガンホーキ	8K
クロスブレイズ	10K
ジオストーム	13K

※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》

ループレバーのゲーム(P付)	35K~
アテナ	15K
ASO	8K
MVSマザーボード	11Kより

※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

《カプコン》

エグゼドエグゼズ	25K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
ひげ丸	13K
D&D 2(サブ)	TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)	23K
ストリートファイター	12K
ストリートファイター ザ・ムービー	35K
闘神伝2	TEL
スターグラディエーター	TEL
X-MEN VS ストリートファイター(サブ)	TEL
ヴァンパイアセイヴァー(サブ)	TEL
ファイナルファイト	10K
キャプテンコマンドー	10K

ストリートファイターEX高価買取(TEL)
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》

グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	18K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	15K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
バトランティス	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	19K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	17K
GIジョー	22K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL

※コナミレトロ基板高価買取(TEL)
※コナミGX基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》

シティコネクション	15K
忍者くん	5K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
バルトリック	25K
64番街	5K
破兆	7K
ロッドランド	10K

メガシステム32ボード高価買取(TEL)

《セ ガ》

アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	15K
SDI(純正P付)	65K
バレット	TEL
ピットフォールII	19K
ゴールデンアックス 2	22K
ゲイングランド	45K
アラビアンファイト	12K
アレックスキッド	10K
フリッキー	8K

スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》

レインボーアイランド(EXOK)	15K
レイメイズ	22K
ライトブリンガー	14K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	15K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K

※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

《デ コ》

ザビガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	22K
グレートラグタイムショー	17K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	13K
ブラッディウルフ	15K

※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》

ベラボーマン(ボタン付)	60K
F/A	10K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	15K
タンクフォース	10K
鉄 拳	TEL
鉄拳2(VerB)	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルエッジ(Ver2)	TEL
ワールドスタジアム90	8K
ダンシングアイ	TEL
ネビュラスレイ	12K

※ナムコシステムI基板高価買取(TEL)

《日 物》

ムーンクレスタ(純正)	20K
クレイジークライマー(純正)	25K
フリスキートム	40K
子連れ狼	33K

※日物レトロ基板高価買取(TEL)

《任天堂》

スペースファイアーバード(純正)	25K

※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

《その他》

首領蜂	22K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
リバーパトロール(純正)	30K
その他オルカ基板高価買取	
スターフォース(純正)	15K
アルゴスの戦士	15K
ソロモンの鍵	23K
鮫! 鮫! 鮫!	16K
ジャンプバグ	21K
セーラームーン(全て純正)	21K
クレイジーコング(2含む)	11K
豪血寺一族	6K
豪血寺一族 2	11K
豪血寺一族外伝	17K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	22K
ガンダーラ	11K
大江戸ファイト	12K
富士山バスター	8K
ジャッキー チェン	20K
ナックルバッシュ	11K
アウトゾーン	7K
サンダードラゴン 2	14K
レジオネア	8K
ゼロチーム	11K
疾風魔法大作戦	8K
ノストラダムス	13K
アークエリア	22K
ウルトラ警備隊	16K
ハチャメチャファイター	13K
ノバ 2001	16K
バイパーフェイズ1(NEW)	28K
バトルガレッガ	33K
ツインイーグル 2	13K
雷神魔傀	16K
ガーディアンズ(バンプレスト)	25K
ストームブレード	13K
セタ SSV 基板	4K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。
  TELにてお問い合わせください。
- コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。
  郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル

遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べない オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



キラーインスティンクト ゴールド
¥11,000

月刊 最新入荷ソフト速報

PS

大人気の映画が早くもゲームに登場!
インデペンデンス デイ ……¥7,400

あのバブジーが3Dポリゴンでリニューアル!
バブジー 3D ……¥5,800

好評のレースゲームの続編が早くも入荷!
ニード フォー スピード……¥7,200

懐かしのバブルボブルがPSに登場!
バブルボブル ……¥7,200

SS

あのミサイルコマンドがサターンで復活!
アタリ アーケード 1 ……¥7,200

日本未発表の最新アクションゲーム!
スカッド ……¥7,200

Nintendo 64

海外オリジナル対戦格闘ゲーム!
ウォー ゴッズ ……¥11,600

Genesis

ソニックの1と2に、ぷよぷよが入った3in1ソフト!
ソニック クラシックス ……¥5,800

あのプレミアムソフトの海外版が再入荷!
コミックス ゾーン ……¥6,800

ハンディタイプのジェネシスが久々の再入荷!
ジェネシス ノマド ……¥29,800

ここに来ればPLAYできる

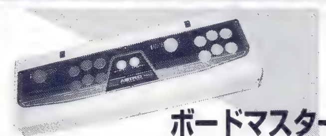
"KILLER INSTINCT" も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

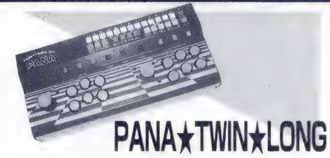
コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



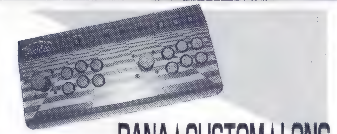
ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000 & 8000ターボ



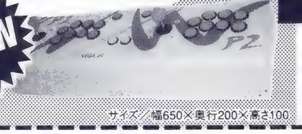
PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!

NEW



サイズ/幅650×奥行200×高さ100

21世紀のコントロールBOX

《特徴》
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V/15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!

VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

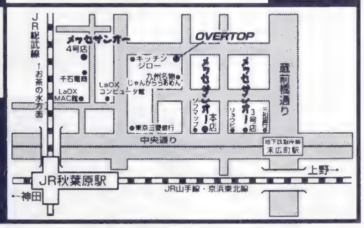
「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価 買取
不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

営業時間

月~水	10:30~20:00
木~土	10:00~20:00
日・祝	10:00~19:00



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー 本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 [東京校・横浜校・大宮校]

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)



平成9年度 東京校 ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース/5月・6月生受付中!

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中!

情報処理ゲーム科 ——☎03-5350-2405

- ★インターネット・ホームページクリエイター科………(全日2年)
- ★情報処理・ゲーム科………(全日2年)
- ★情報処理・CG検定科………(全日2年)
- ★情報処理・キャラクターデザイン科………(全日2年)
- ★情報処理検定資格科………(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ)—☎03-5350-2422

- ★アニメーター科………(全日1・2年)
- ★声優タレント科………(全日1・2年)
- ★CGアニメ・ゲーム科………(全日2年)
- ★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科………(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980㈹

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

フェラーリF-40で中級コースを攻める！
2分30秒を狙うぞ！

SCUD RACE

すでに2分30秒は当たり前の世界になりつつあるが、それはほとんどマクラーレンF-1GTRでの話。フェラーリF-40でだって狙えるのだ！

担当：買えるならF-40派！
ずるずる㊝

中級コース
フェラーリF-40で
2分30秒を目指す!!

今回の「スカッドレース」の攻略は、フェラーリF-40で「とにかく速く走る！」を目標に展開をしたい。その目標は、全国トップレベルでは当たり前になる「2分30秒」を切ること！いきまっせ！



2分30秒を狙う人がシフトミスなんて…でもあるんだよね！

スタートに関しては、とくに書きません。きっちりやればコンマ5秒レベルでタイムアップが望めそうだが、今回は「失敗しなきゃOK！」で抑えておきましょう。

スタートをしたら、軽い逆S字をスパーッと抜けて本格的になる1つ目の右カーブへ向かいましょう。



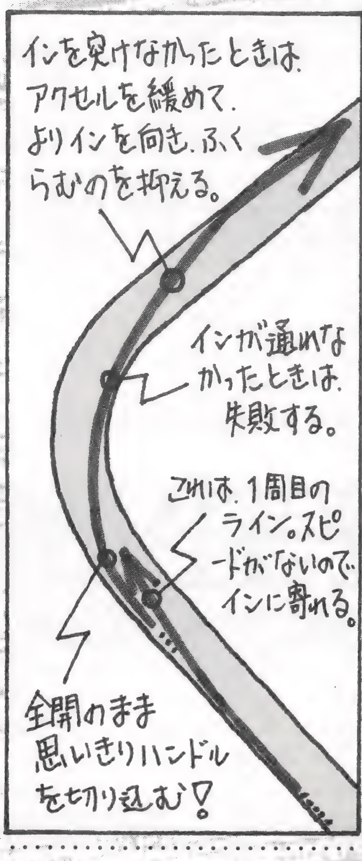
1周目は強引に！逆にハンドルを切ってからだと入りやすい。

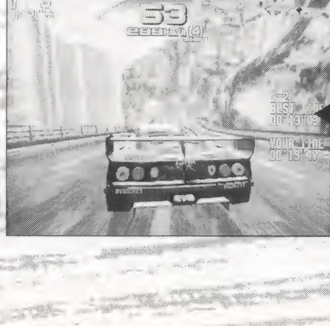
1つ目の右カーブであるが、1周目は加速途中にあるためグリップ走行で走れるが、無理矢理ドリフト走行をするとさらに加速ができる。2周目以降は、思いきり切り込んで330km／h以上のドリフト走行で抜けていく。

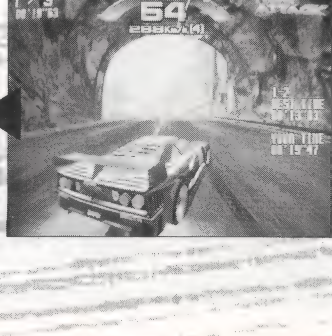
ここを立ち上がったら次の右カーブへ。ここは少し減速をさせ、ドリフトで抜ける。



2周目以降は、キュッと思いきり切り込んでインへ！全開でね。



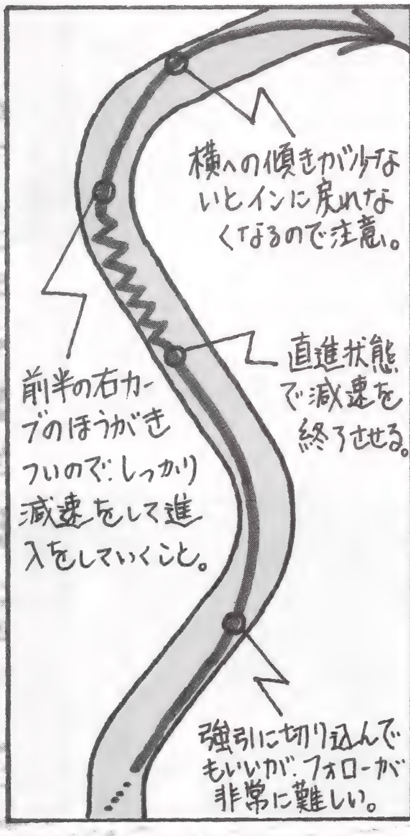




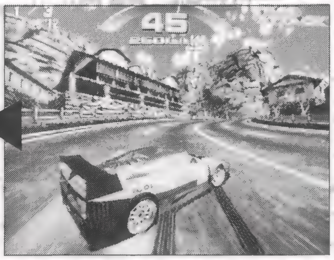
トンネル内部までドリフトしていても立て直せば…大丈夫！

難しいのはその抜け方で、ジャンプする前にマシンの向きを直せるかがポイント。詳しくは図版を参照してほしい。



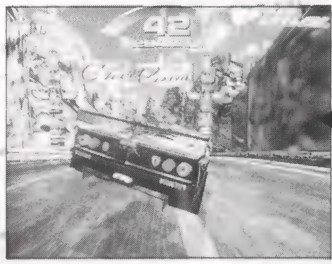


小さいうねりをクリアすると左カーブからきつい右カーブへ続くところへ出る。
まずその1つ目の左カーブだが、ここはグリップ走行で抜けていき、その先の右カーブの進入に備える。
ここの右カーブ、図版を見てもらうとわかるが、2つのカーブから成っている。走っていて気づいたかな?









前半のきつい右カーブですべての作業を終わらせて後半へ!

ポイントとなるのは前半の右カーブ。そのきつさからオーバースピードで突っ込んでしまいがちになるのだ。
まずしっかり減速をすること。これをクリアし、後半の右カーブに入っていく。

さてその後のライン取りなのだが、図でわかるように、前半の右カーブでかなり減速をさせながらマシンの向きを変えていき、後半の右カーブでは、前半で決まった向きをキープさせつつドリフト走行を行い、どんどん加速をさせて脱出をしていく。
前半で気をつけるポイントは減速する量。この量が少ないと遠心力が大きすぎてアウトへふくらんでいってしまう。たとえ抑え込めてもインに戻る角度が得られなくなるのだ。
逆に量が多いと遠心力が弱くなりすぎてマシンのテールを押し出しにくくなり、ドリフト走行に入れなくなるのだ。多すぎず少なすぎずと難しいところではあるが、ここを成功させられれば大幅なタイムアップが望めるので、重点的に練習してほしいところだ。
成功させるコツは、前半の右カーブに入る前に減速を終わらせ、進入と同時にマシンの向きの調整に入ること。しっかりラインに乗せて後半の右カーブに入っていく。
後半の右カーブでは、すでにライン、マシンの向きがセットされているので、アクセルを踏み込んでいく。しっかりインをキープしてだぞ!



切り込みがあまいと…外側へ…

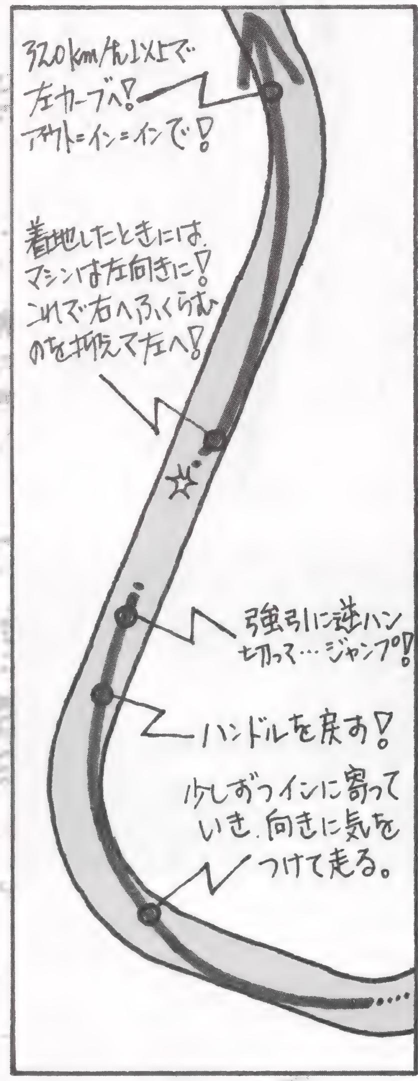
さて、2つの右カーブをしっかりクリアできれば、チェックポイント付近にあるジャンプはそれほど怖くはない。怖いとすれば、斜めのまま飛び出すことによるリカバリーだろう。でもこれもラインさえしっかりキープしていれば、広いコース幅を有効に使って強引にカウンターを当てて立て直してやればいい。
あわてず逆に切り込んで着地をし、マシンに働く力を相殺してやればいい。



左へ切りつつ着地をすれば…大丈夫!



左寄りを走りつつ加速!次の右カーブは緩いが手は抜けない!





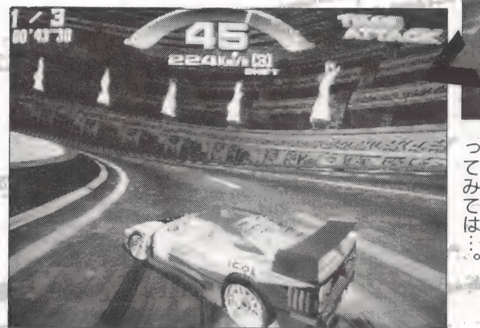
無事にジャンプを切り抜けられるとすぐ320km/hへ。そのまま緩い左カーブのインへ入り、さらに加速！

次の緩い右カーブ手前までは、左寄りを走る。その理由は、ヘアピンの前で確実に右寄りをキープするために、アウト＝イン＝インのラインを取るためだ。

そのライン通りに走れればいいのだが、そのスピードの高さからかミドルにふくらむことが多い。切り込むタイミングを早めにして対応しよう。

アウト＝イン＝インで抜ける。ここでふくらむとあとが大変！



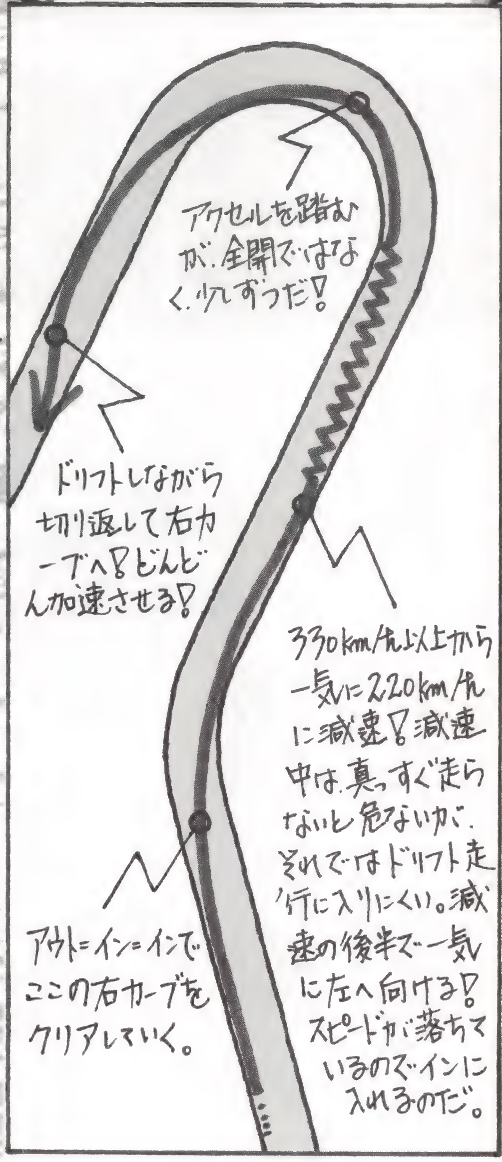


さてヘアピンである。少しでも高いスピードで走り抜けたいところではあるが、これだけきついとそうも言っていられない。

しっかり減速しつつ早くここを抜けたいとなると、重要になるのはやはり抜けたあとのドリフト走行だろう。

かなり落ちているスピードの中でドリフト走行にもっていくのはけっこう難しい。それをまずなんとかクリアしなければならない。

その難しさというのは、ドリフトへつなげる遠心力が少ないためである。普通、ドリフト走行へ入る場合、グリップ走行から入る。強めにハンドルを切るなどをしてきっかけを作るわけだが、ここのヘアピンでは、減速し終えてから切り込んでもドリフト走行には入れない。なら減速しながらドリフト走行に入ってみては…。



かなり危険な走り方ではあるが、減速とヘアピン脱出のためのマシンの向きをいっしょに調整できる利点はある。

あとはその走り方をいかに安全にするかだ。それが図版にある走り方である。

ヘアピンのミドルよりもイン寄りに向かって真っすぐ突っ込みつつ減速！このときアクセルはオフでブレーキのみ。

これで220km/hぐらいまで落とすのであるが、そこまで落ちてからハンドルを切ってもドリフト走行へは入れないので、減速開始後、少ししてからハンドルを切り込み、マシンを横にしていく。

220km/hになる頃に一番インに近づく形となり、その時点でマシンの向きのセッティングも終了する。

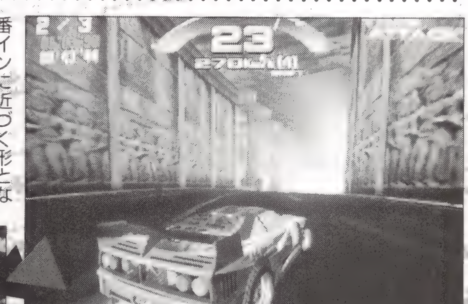
この状態がキープできたらあとはアクセルを踏み込んでいくのみ。

最初はハーフアクセルぐらいにし、外へふくらんでいこうとするのを抑えてやり、ヘアピンの4分の3をクリアしたあたりで全開にしていく。

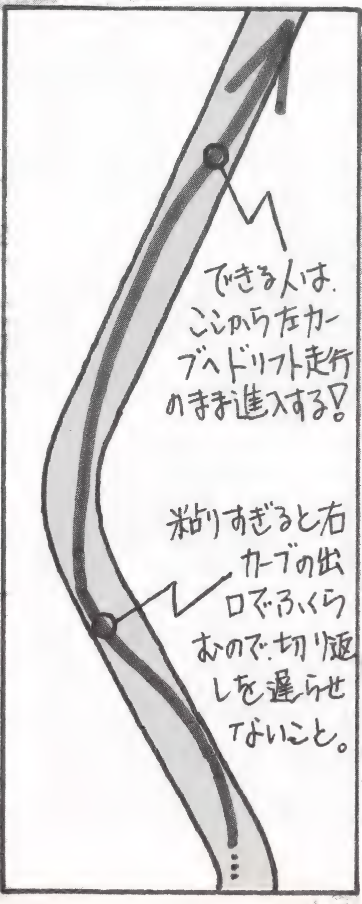
怖いのは横になりすぎること。加速はするけどその先の右カーブで切り返せなくなるので注意。

ここの部分が成功するときのマシンの挙動であるが、減速を行い、インを突いたあと、アクセルを踏み込むわけだが、そのときマシンがイン側へ進もうとすればOK。もしここでふくらもうとしたときは、マシンの横傾きが足らないか、アクセルを踏み込むタイミングが早いかである。

アクセルを踏み込むのが遅れるのは、タイムが落ちることぐらいなので、まず事故なく走るために、遅れめで踏み込んでいくといいだろう。

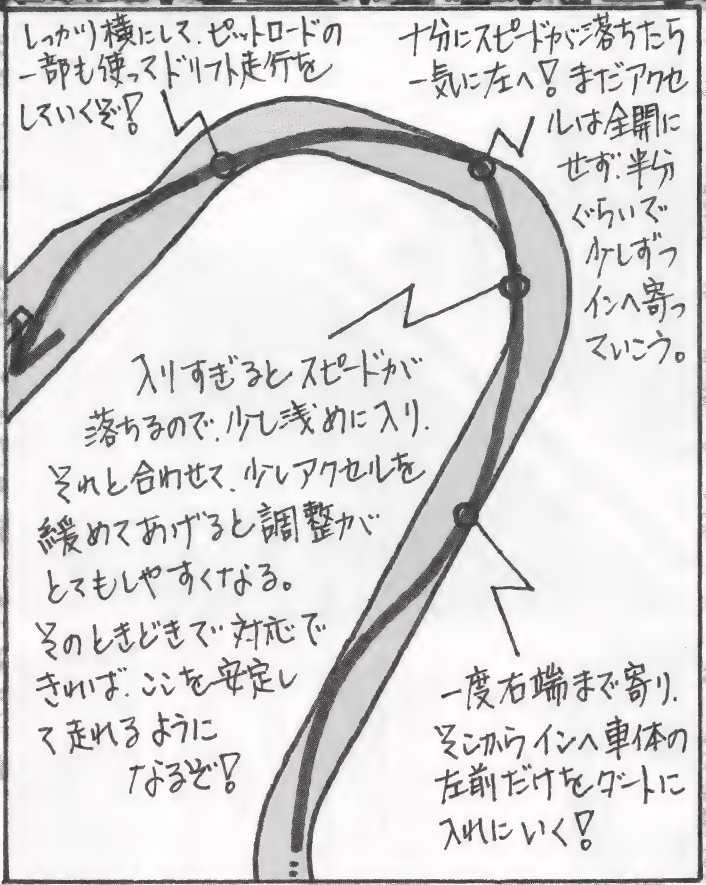






これでドリフト走行のままヘアピンを抜け、そのまま次の右カーブへ進む。

この右カーブ、ドリフト走行の切り返しで入っていくぞ。





ここの切り返し、早めにしないとふくらんでしまうので気をつけること。でも先が見えにくいので、その返しがわからないんだよね。ついドリフト走行でもっと加速しようと考えていると…。でもここは、その先の下りの部分でも加速ができるので、迷わず切り返していくこと。
そして最後のカーブ地帯へ。


車体の半分ぐらいをダートに出す感じ。ハンドルを切るぞ！

下るストレートの右側へ寄り、ドリフト走行を終了させる。あまり粘るともっと右側へいっちゃうので要注意。
さて最後のカーブ地帯であるが、ここ、当然ながらドリフト走行で抜け、少しでも高いスピードで走りたい。でも直角に近いカーブが2つでしょう！ドリフトで抜けるには横幅がつらそう。

難しくしているのは、ドリフト走行に入ってから加速するまでのスペースがないこと。


うりゃ〜とここまでドリフトを引っぱる！まだいけるぞ〜っ！

ならそのきっかけを極端に短くすれば！そうです！内側のダートを利用し、一気に減速、かつ向きも変えちゃおうというのです！これでここは万事OK！そして1周目54秒、2周目以降を48秒で走れば…いくよ〜っ！

ゲーセンの店長さんに頼もう!シリーズ第1弾

ダイナマイトベースボール97

TM
©SEGA 1997

カスタムオーダー使用で ぐっと面白くなる!

各チーム8人程度存在するカスタムオーダー用選手を設定で入れ換えることでもっと面白くできる!

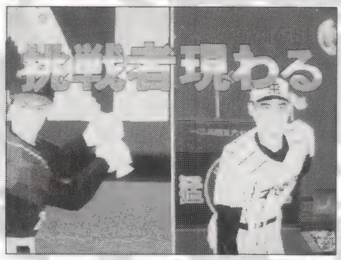
担当:ずるずる

この変更でよりリアルに!

コインを投入してチーム、オーダーを決め、プレイを開始すれば自分の手でプロ野球を楽しむことができるこのゲームであるが、そのゲームでの勝敗に大きく関わる選手のデータをなんと変更することができることが判明した!

その変更システムを、「カスタムオーダーシステム」という。

このシステムは、このゲームのテストモード内で行うことができる、先発オーダーの入れ替えのこと。



その入れ替え用の選手は、各チームに8人ぐらいずつ用意されており、テストモードの「TEAM ORDER CUSTOMIZE」メニューを選択することで、初期設定で用意されている選手から変更することができる。

このシステムを使うことでどのあたりがリアルになるかというと、いろいろな用事で退団してしまった選手(とくに外国人選手!)をはずしたり、現時点でケガなどで一軍登録から抹消されている選手をはずすなんてことができたりするのだ(監督休養なんてのは未採用だけど…)。



このシステム、どうすればできるのかというと、まずお店の協力がないとダメー

なにぶんテストモード上での作業なので、お店の方にお手伝い、というよりは積極的に参加して頂いて、このゲームを盛り上げてもらうほかない。

お店の方でマニアックな方がいれば、プロ野球の動向を把握して、毎日選手の入れ替えができたりも!リアルタイムに楽しめるけど…大変そう!

西武ライオンズ

AM1研開発スタッフより一言

投手陣は、無理に入れ替える必要はない。潮崎が先発したときに体力不足を継投で補わなければいけない点に注意。打撃陣は打撃性能の悪い黒田、奈良原は使いづらいので、実績のある森、桜井に変更したほうがベスト。

投手陣

先発	西口 文也	13
	塩崎 哲也	16
	新谷 博	17
	渡辺 久信	41
	ギブンス	50
中継ぎ	石井 貴	14
	鹿取 義隆	26
	竹下 潤	28
	橋本 武広	34
抑え	ロバート	55

先発オーダー

捕手	捕	高木 大成	10
		伊東 勤	27
内野手	二	田辺 徳雄	6
	遊	松井稼頭央	7
	三	鈴木 健	8
		森 博幸	20
	(指)	金村 義明	24
		桜井 伸一	59
	一	マルティネス	60
外野手	左	佐々木 誠	1
		苫篠 誠治	4
	右	垣内 哲也	12
		大塚 光二	23
		河田 雄祐	35
	中	大友 進	37

オリックスブルーウェーブ

AM1研開発スタッフより一言

基本的に変更する必要がない、完成された投手陣。体力の少ない佐藤を小林に変更も可。打撃陣は控え選手の能力アップを考え、先発オーダーを変更するにとどめた。

投手陣

先発	佐藤 義則	11
	フレーザー	19
	野田 浩司	21
	星野 伸之	28
	平井 正史	33
中継ぎ	野村 貴仁	15
	渡辺 伸彦	20
	金田 政彦	40
	清原 雄一	46
抑え	鈴木 平	43

先発オーダー

捕手	捕	中嶋 聡	27
		高田 誠	38
内野手	三	福良 淳一	1
		馬場 敏史	2
		ドネルス	3
	一	ニール	16
	遊	小川 博文	23
	二	大島 公一	52
		萩原 淳	55
外野手		本西 厚博	0
	左	田口 壮	6
	(指)	藤井 康雄	8
		谷 佳知	10
	中	高橋 智	44
	右	イチロー	51

■カスタムオーダー機能の使い方

基板の説明書に詳しく記載されているので、簡単にオーダーの変更方法を記載しておきます。

1. テストスイッチを押してテストモードにはいる。
2. TEAM ORDER CUSTOMIZEを選びスタートボタンを押す。
3. 変更したい選手を選ぶと、その選手に対応した選手が表示されるので目的の選手を選びAボタン押す(キャンセルはBボタン)。
4. すべての変更が終わったら終了を選び、スタートボタンを押す。
5. テストモードを抜ける。

上記の操作でカスタムオーダー機能の内容がゲームに反映されます。

□:カスタムオーダー用に登録されている選手

日本ハムファイターズ

AM1研開発スタッフより一言

投手陣は豊富。金石より矢野のほうが勢いがあるので、好みで入れ替えも可。抑えに岩本を持ってくると後が楽になる。打撃陣は、チャンスに強い渡辺を使い、打撃好調だった小牧を田口か山下のどちらかに代える。

投手陣

先発	矢野　諭	20
	西崎　幸広	21
	下柳　剛	24
	芝草　宇宙	29
	グロス	60
中継ぎ	長富　浩志	0
	高橋　憲幸	14
	今関　勝	35
	島崎　毅	48
抑え	岩本　勉	18

先発オーダー

捕手		田口　昌徳	31
	捕	小牧　優一	41
内野手		広瀬　哲朗	1
	一	落合　博満	3
	二	渡辺　浩司	4
	遊	田中　幸雄	6
	三	片岡　篤史	8
		金子　誠	30
外野手		井出　竜也	5
	(指)	中村　豊	7
	左	ブルックス	9
	右	ウィルソン	15
		橋上　秀樹	28
	中	石本　努	37
		上田　佳範	44

福岡ダイエーホークス

AM1研開発スタッフより一言

若田部を使わない手はないので、復活を願った。先発陣は一応そろっている。中継ぎ、抑えの投入タイミングがポイント。打撃陣は、とりあえず、パークルと松中を変えてみたが、どうだろうか。湯上谷は個人的に…。

投手陣

先発	若田部健一	14
	武田　一浩	17
	渡辺　智男	18
	ウェスト	21
	工藤　公康	47
中継ぎ	ヒデカズ	13
	内山　智之	16
	木村　恵二	20
	ホセ	32
抑え	斉藤　貢	12

先発オーダー

捕手	捕	城島　健司	2
		田村　藤夫	29
内野手	三	松永　浩美	3
		藤本　博史	5
	遊	湯上谷広志	6
		井口　忠仁	7
		浜名　千広	8
	二	小久保裕紀	9
	一	吉永幸一郎	27
外野手	中	秋山　幸二	1
	左	村松　有人	23
		若井　基安	25
	(指)	松中　信彦	26
	右	柴原　洋	31
		大道　典良	55

千葉ロッテマリーンズ

AM1研開発スタッフより一言

外人選手枠の関係で、トンプソンを削ってデニスをいれる。これで、ピッチングスタッフの層が厚くなる。トンプソンの穴は、性能的に山下で代用。井上と近藤をチェンジするのもいいかも。

投手陣

先発	竹清　剛治	11
	小宮山　悟	14
	藪田　安彦	20
	フィアリー	47
	黒木　知宏	54
中継ぎ	井上　祐二	12
	吉田　篤史	13
	河本　育之	27
	デニス	37
抑え	成本　年秀	19

先発オーダー

捕手	捕	清水　将海	8
		吉鶴　憲治	44
内野手	遊	小坂　誠	00
		南渕　時高	1
	二	堀　幸一	5
	三	初芝　清	6
		五十嵐章人	9
		高橋　眞裕	35
		仁村　徹	51
外野手	中	諸積　兼司	0
		西村　徳文	3
	右	平井　光親	21
	一	山下　徳人	24
	左	キャリオン	45
	(指)	大村　巌	55

近鉄バッファローズ

AM1研開発スタッフより一言

ミラッキを切るか残すか。左投手がいたほうが良いのだが…。中継ぎ、抑え陣はあまり変更なし。打撃陣は監督の構想とは裏腹な「いてまえ打線」風にした。みんな、山本の怖さを知らないな?

投手陣

先発	大塚　晶文	11
	山崎慎太郎	15
	酒井　弘樹	18
	小池　秀郎	23
	高村　祐	25
中継ぎ	佐野　重樹	14
	石毛　博史	17
	池上　誠一	29
	清川　栄治	47
抑え	赤堀　元之	19

先発オーダー

捕手	捕	古久保健二	27
		的山　哲也	57
内野手		勝呂　尋統	0
	三	中村　紀洋	3
	遊	大石大二郎	4
		吉田　剛	8
	二	水口　栄二	10
	一	クラーク	25
外野手	右	鈴木　貴久	2
	中	中根　仁	7
	左	ローズ	20
		荒井　幸雄	31
		中島　輝士	34
		藤立　次郎	39
	(指)	山本　和範	92

今年の夏、今年のゲーム。人それぞれに…

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第10回 ゲーム懸賞論文 募集開始

■賞金および賞品

最優秀賞…賞金5万円（1名）
1席……賞金3万円（2名）
2席……賞金2万円（2名）
3席……賞金1万円（2名）
佳作……賞品（数名）

■その「異議あり！」、カタチにしてみないか？

「論文」といっても、べつにご大層なことを書かなきゃいけないってわけじゃない。単に好きとか嫌いとかいった感想文じゃあ困るけど、ゲームに関して日頃疑問に思っていることや、不満を感じるところ、こうすればゲームがもっとおもしろくなるといった提案なんかを、みんなにわかりやすく書いてくれればOK。キミの論文がゲーム業界の流れに一石を投じるかもしれないぞ。入賞作品は例年通りゲーメストやコインジャーナルに掲載予定。

■現状に、なにを思うか業界人！

当懸賞論文は、プレイヤーのみを対象としたものではありません。プレイヤー、オペレーター、メーカー、マスコミ。立場の違うあらゆる人々の意見が集う機会となってこそより意義深い懸賞論文となるものと考えています。業界関係者各位のご応募お待ち致しております。

■応募の決まり

●テーマ・応募資格

テーマはアーケードゲームもしくはゲームセンターに関するものなら自由です。プレイヤーはもちろん、ゲームセンターに勤務もしくは経営をなさっている方、またメーカー関係の方など、ゲームに携わるすべての人に応募資格があります。

●原稿量

400字詰めの原稿用紙5～10枚（文字数の過不足は280字以内としてください）。

●注意点

原稿の最後の欄外もしくは別紙に「郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号」を明記してください。ペンネーム希望の方は、その旨併記していただければ対応致します。

また、ご応募いただいた作品は原則として返却致しませんのでご了承ください。

●締め切り

9月30日（火）消印有効

●宛先

〒101
東京都千代田区神田神保町1－26
(株)新声社
ゲーメスト編集部
ゲーム懸賞論文係

●入選者発表

ゲーメスト1・30／2・15合併号（12月末発売）予定。

＊前回予想外の応募数により業務が混乱し、賞品発送が遅れておりますことを応募者の皆様にお詫び申し上げます。

ハイスコア クローズアップ！

君こそゲーメスト

いよいよヴァンパイアセイヴァーとソルディバイドのビッグタイトルが集計開始。次回集計分からのキャラ別集計の行方はどうなっていくのか。また今年前半最大の目玉、Gダライアスもそろそろ姿をみせてくるか？

1回目集計

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire ™

（カプコン）

2,075,300

（フェリシア使用）

FERC-NAD

（ネコ娘にフリスキ）

ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

コンボ数 重視！

今回の稼ぎ頭はフェリシア。ひたすらスペシャルストックをためて、プリーズヘルプミーを当てていくようです。

また条件を満たして乱入キャラを出現させるのも必須でしょう。

次回からキャラ別集計を開始します。対戦台に負けずにがんばってください。

1回目集計

SOL DIVIDE ソルディバイド

（彩京）

5,308,000

（カシュオン使用）

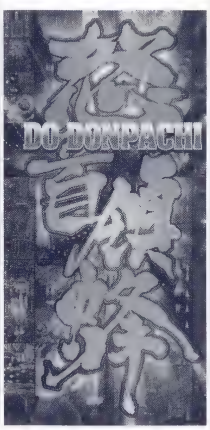
T.Clue-ISD

扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

2周クリア達成！

2周目のあまりの難易度の高さのためクリアは不可能とまでいわれていたこのゲームですが、見事2周クリアが達成されています。稼ぎは連続斬り4段目で敵を殺して4倍をとっていくのにつきるようです。このゲームも次回からキャラ別集計を予定しています。

4回目集計



（アトラス／ケイブ）

A-TYPE

443,285,830

つながれば5億。予定

LAOS−長田仙人

ビッグウェーブ（高知）

B-TYPE

409,892,630

のんびりやります

LAOS−長田仙人

ビッグウェーブ（高知）

C-TYPE

496,672,840

DBL−ZKB−NAI

個人申請ビッグワン（埼玉）

狂気のノーボム、マキシマムを回せ

2周クリアも各地で続々と達成されているこの怒首領蜂ですが、3タイプとも4億台に載せてきています。長田仙人氏のスコアはAタイプBタイプともにレーザー強化を使用したスコアになっています。そして5億間近のCタイプ、2周目5面ボスまでノーミスノーボムでたどりついているようです。

あの2周目5面の攻撃のなかをどうやってノーボムで進んでいるのでしょうか。我々の理解を超えています。

2回目集計

BATTLE CIRCUIT バトルサーキット（カプコン）

キャラ	スコア	名前	店舗
イエロービースト	48,310,000	じゃーず=かぷこまー	個人申請 西条プラザゲームコーナー（広島）
キャプテンシルバー	28,640,500	YRM	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
サイバーブルー	27,523,600	じゃーず=かぷこまー	個人申請 西条プラザゲームコーナー（広島）
ピンクオーストリッチ	38,476,000	花山　薫	プレイシティ24（北海道）
エイリアングリーン	34,942,700	じゃーず=かぷこまー	個人申請 西条プラザゲームコーナー（広島）

キャラ別集計開始！

集計２回目、いよいよキャラ別集計開始のバトルサーキットです。

全キャラ高得点が出ていますが、目をひくのがかぷこまー氏の活躍です。５キャラ中３キャラを制しており、その勢いはとどまるところをしりません。

お金稼ぎが決めてのこのゲーム、敵のわき出す場所は命がけで粘って稼ぐようです。

またキャラによってお金の稼げる技があるので、その技を積極的に使っていくのも基本でしょう。

イエロービーストの点数が飛び抜けて高くなっているのは、ウイップラッシュが非常にお金が稼げる技だからのようです。敵をまとめてスピードアップして、ウイップラッシュをすると相当いいようです。

ピンクオーストリッチはふみつけ。サイバーブルーはダッシュ攻撃など、キャラごとのお金の稼ぎ方がわかれば、後は実力勝負。イエロービーストは７面ボスのプルートでも粘って稼いでいるようです。今後どこまで点数をのばしていくのでしょうか。

RAYSTORM レイストーム（タイトー）

機体	スコア	名前	店舗
R-GRAY 1	17,382,150	FUS	タイトーイン町田（東京）
R-GRAY 2	28,930,000	T³-WIZ	タイトーイン町田（東京）

最終近し？

ごらんの通り、両部門ともタイトーイン町田が制しています。発売からちょうど１年経過した今作ですが、いまだにスコアが更新されていること自体驚きです。ボンバーの稼ぎなどで多少の運もからむようですが、運といってもすさまじい実力があったうえでの話、ここまで1つのゲームを突き詰めることは、誰にでもできることではないでしょう。

このまま最終スコア目指して限りなき挑戦を続けてほしいものです。

SDI（セガ）

11,639,250

Y'-GTO
（おしりウルフの弟）
トライアミューズメントタワー（東京）

時代をこえて…

このスコアはニューバージョンでのスコアなのでこの点数になります。

以前集計されていた４機エブリ有りに直すと、７９，６３９，２５０点になります。実は10点単位で更新されていたそうですが、今回ついに日の目を見ることとなりました。

君こそゲーメスト！

4回目集計	ストリートファイターⅢ	ネクロ	4,708,000	ARIよ	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
		リュウ	4,143,100	KMC-IZA	個人申請ゲームセンターコパⅢ(神奈川)
		ケン	4,168,800		
		エレナ	4,773,700	魔B党-K.O	プレイシティ24(北海道)
		オロ	4,887,900	L2A-GYO♥	GAME's WiLL(京都)
		ショーン	5,075,600	ぼーず	jogo江古田店(東京)
		ダッドリー	3,987,900	T. Clue-ISD	扇ケ丘レジャーセンター(石川)
		ユン&ヤン	4,427,200	チャイナぼう	
5回目集計	スカッドレース	初級 昼	2′16″08	まだやってます MSO-おーさま㊝	個人申請アミューズメントWAIWAI南岩国(山口)
		初級 夜	2′01″68	MSO-LIE㊝	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		上級	2′31″74	YAP㊝隊長	東京レジャーランド小岩店(東京)
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル		1,922,600(ジョー東使用)	TAI-TOH	個人申請コンピューターランド橋本店(神奈川)
	ヘブンズゲート		2′51″26(ジン使用)	G'z HID	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
	マネーアイドルエクスチェンジャー	1人で練習	9,999,999	SAL、ANP、T・Hの3名が達成	
		CPU対戦	8,052,119	SAL	個人申請セントラル大岡山店(東京)
	ウォーザード	タオ	4,294,000	タオ耐道8号	サブカルチュア(福岡)
	マクロスプラス		5,316,190(VF-11使用)	J.G.K-ALL㊝	GAME's WiLL(京都)
	ストリートファイターEX		1,703,000(ケン使用)	Ⓚ	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	対戦とっかえだま		4,729,700(柳名取三郎使用)	SEI君ごめんね！DKZ(店員倍損)	オレンジペコ(愛知)
	わくわく7	ダンディーJ	40,065,400	ジャスティスメン	プレイランドエフワン(宮城)
	ライデンファイターズ	ビーストアロー	53,541,930	本当はウクレレでした㊝	個人申請バリオ(広島)
		チェイサー	54,163,050	グラディウサー同盟DKT-GER㊝	個人申請駿河台アリエス(東京)
		デバステイター	55,318,230		
		スレイブ	54,965,130	GAP	TILT神保町(東京)
	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡		6,407,600	もうとっぺる君。肝心な所で同様しちゃうね	オレンジペコ(愛知)

1回目集計	グループオンファイト		1,300,300(乙霧レミ&ラリィライト)	ESSAY-ABN㊝	個人申請ハッピーイン高崎店(群馬)
	NEOボンバーマン	ノーマルモード	635,100	WZH	GAME's WiLL(京都)
		バトルモード	20WIN	全国6店の皆様	
	まじかるで～と卒業告白大作戦		1,059,600	G.M.C.悶悟流げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
2回目集計	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド		110,180	池袋ガンシューター与作	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
3回目集計	とべ！ポリスターズ		630,460	メイズ見たいよ！L2A-大明神♥	GAME's WiLL(京都)
	ストリートファイターEXplus		2,900,800(ガルダ使用)	GSM-亀	東京レジャーランド小岩店(東京)
	スカッドレースニューバージョン	初級 昼	2′02″26	MSO-おーさま㊝	カントリーボーイ(広島)
		初級 夜	1′48″28	MSO-LIE㊝	個人申請アミューズメントプラザ タイム艦(東京)
		中級	2′27″63	D.Hill(D.H)	個人申請アミューズメントプラザ タイム艦(東京)
		上級	2′28″82	KMS.Q	個人申請フロンティアワールド(東京)
4回目集計	紫炎龍		63,673,420	GEKiぷ㊝	タウンスポットプレイランド(大阪)
	鉄拳3	風間 仁	1′15″36	ROK	アイリン夢空間(岐阜)
		エディ・ゴルド	2′08″86	K.A－翻筋斗－㊝(カゲキラー)	赤羽ニューオリンピア(東京)
		リン・シャオユウ	1′06″98	S.Y－翻筋斗－㊝池田さん最高	赤羽ニューオリンピア(東京)
		ファラン	1′20″68	THE WILLARD	タイトーイン002スタジアム(大阪)
		ポール・フェニックス	0′37″88	S.Y－翻筋斗－㊝来月最終スコア(予)	赤羽ニューオリンピア(東京)
		フォレスト・ロウ	1′22″65	LKR	jogo江古田店(東京)
		キング	1′41″98	リーマンK.T	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
		吉光	0′47″55	STAC-MSV	個人申請ゲームトピア999(大阪)
		ニーナ・ウィリアムズ	1′20″61	K.A－翻筋斗－㊝あつし夫氏感謝	赤羽ニューオリンピア(東京)
		レイ・ウーロン	1′15″86	S.Y－翻筋斗－㊝CBA-K.T氏感謝	赤羽ニューオリンピア(東京)

ハイスコア講評

今回は豪血寺シリーズ最新作のグループオンファイトからです。残り時間によって体力ボーナスに倍率がかかるので、敵を瞬殺していかなくてはいけません。トップのプレイヤーは乙霧レミとラリィライトを使用していますが、ラリィライトだけで勝ち抜いていっているようです。

次はネオボンバーマンです。ノーマルモードは、爆風でのまとめ殺しをどううまく成功させるかが決め手のようです。緻密なパターン作りが重要でしょう。バトルモードは20勝でクリア。コツさえつかめば簡単なようです。

まじかるでーと卒業告白大作戦は、遅くなりましたが今回から集計開始です。クリアしたのは、げえむのごんちゃん氏ただ1人。職人の香りをただよわせています。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドは、ひたすら敵の頭を狙い撃つのがポイント。特に3面ボスは差がでるようです。

ストリートファイターEXplusは使用キャラがガルダにかわっています。

必殺技のヒット数が多く威力も高いキャラだけに、必然的に点数も高くなってきているのでしょう。

スカッドレースニューバージョンは各コースのトップの顔ぶれが、前回とまったく同じになっています。今後はどういう展開をみせていくのでしょうか。

ストリートファイターⅢはショーンで500万点が突破され、他のキャラも400万点台の点数がずらりとならんでいます。相当煮詰まってき

君こそゲーメスト！

豪血寺外伝最強伝説		3,552,000（クララ、クララ使用）	MIZ神ーZZ㋕	個人申請アムパークウィッチ（大阪）
もうぢゃ	対戦もうぢゃモード	4,572,880	NGP−ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
でろーんでろでろ		8,763,700	NGP−ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
だるま道場		365,770	㈱02−RIZ	プレイシティキャロット二荒（栃木）
アルティメットエコロジー	連付き	2,490,700	キンコンカン閉店4周年記念㊮	プレイランドエフワン（宮城）
	連なし	2,376,600	同上㊮	
F/A	ストレート連付き	2,064,840	ATC−KTL−N.F	TILT神保町（東京）
豪血寺一族2	破鳥才蔵	4,949,900	のび太	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	お梅	4,762,100	Mr.カラー	オレンジペコ（愛知）
	礼児	5,197,800	☆CAT'S−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
タンクフォース	連なし	1,210,200	極限に到達! EL PAJARILLO	TILT神保町（東京）
ストライカーズ1945	震電	2,224,900	素晴らしいライバルの存在に感謝	個人申請駿河台アリエス（東京）
デイトナUSA	上級	3'06"92	ぎるはま㊝隊長	タイトーイン町田（東京）
ダンジョンズ&ドラゴンズ タワーオブドゥーム	クレリック	1,134,434	やっと自由になれるFEMC−和泉	個人申請パル（宮城）
U.S.ネイビー	連付き	2,933,280	HYAKU−KTL−十三アインUGF	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ザ・キングオブドラゴンズ	ウィザード	4,477,200	CYCLONE−KIW♪	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	クレリック	3,725,800		
ワルキューレの伝説		2,125,891（連付き）	GRI−うっ−KSG㋟	アイリン夢空間（岐阜）
モンスターレア		995,410（連付き）	ZAC−Ristar	個人申請ニューパンアップ（千葉）
モンスターランド		8206ゴールド（連必付き）	IML−UUU	アイリン夢空間（岐阜）
1943	1P	3,654,500（連付き）	SGP−SV−TNK	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
アルゴスの戦士		9,061,070	AZU−RVF−H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
7.30（No.198）号の訂正				
セガラリーチャンピオンシップ	中級	2'26"22	R.N	個人申請プレイタウン名古屋（愛知）
ストリートファイターIII	ユン&ヤン	4,145,900	CYR−ASM（池田竜王瞳ファン）	タイトーイン町田（東京）

プリクラ大作戦	クララ	39,760,700	LKR	jogo江古田店（東京）
	キララ	37,361,400	木之本桜とエンゲージALT−まいん	
	グレイ	37,822,300	LKR	
ねらってチュー		966,980	タロットS様感謝ZAC−Ristar	個人申請ニューパンアップ（千葉）
蒼穹紅蓮隊	紫電	35,164,110	G'z KYO	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	鵬牙	41,191,590	BANRI	チャレンジバンバン（愛媛）
ゼビウス3D/G		7,297,190	KU	個人申請アミューズメントフォーラムモア（東京）
アクウギャレット		10,888,110	ラーメンよくできる人KBT−KYN	個人申請ニューパンアップ（千葉）
デカスリート	110m走	11"84	KHJ	個人申請あうとばあん（大阪）
スターグラディエイター	サターン	1'31"10	G.M.C.悶悟涙T・H IQ500使用	モンキーハウス本館（福岡）
	ゼルキン	1'52"44	G.M.C.悶悟涙T・H フッ若いな	
風雲スーパータッグバトル		1,095,590	MIZ神ーZZ㋕	GAME's MILK（京都）
セクシーパロディウス	オプション	6,722,600	SUR−DXP−天馬㊗	個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
	シューティングスター	6,706,800	SIT−M・K	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
バーチャロン		1'38"41（ライデン使用）	MSO−08−ユン	個人申請アミューズメントZizz（広島）
マジカルドロップ2	ストーリーモード	6,661,736（チャリオット使用）	なるぷー 調子良かったかも♥	個人申請GAME AKASI（東京）
バトルガレッガ	ノーマルキャラ	15,708,860（ワイルドスネイル）	GEBOKU◎のえかしら?	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	チッタ	14,539,560	☆CAT'S−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
	ボーンナム	16,229,830	京城	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）
19XX	震電	19,511,700	K.N㋹	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ナムコクラシックコレクションvol.1	ゼビウスアレンジ	6,345,160	夏コミは 金曜東地区エ−56a めぞん	jogo江古田店（東京）
	ゼビウスオリジナル	1,409,230	KTL−EL2（戦国ブレード）	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	スーパーゼビウスオリジナル	1,234,060	KTL−EL2（戦国ブレード）	
ガンバード	アッシュ	2,176,100	戦国人	プレイランドエフワン（宮城）
ストリートファイターZERO2	バーディー	3,154,800	GDS−S.O	ゲームコーナーフジ（東京）

たのでしょう。
紫炎龍は点数に倍率がかかるモードが発覚したため、大幅な更新をみせています。
このモードに突入すると敵の点数だけではなく、撃ち込み点や面クリア時のボーナスにも倍率がかかるようです。
マネーアイドルエクスチェンジャーは1人で練習モードでカウンターストップが達成されています。
3名のプレイヤーの皆様、お疲れさまでした。
蒼穹紅蓮隊は前回に続き、紫電と鵬牙が更新されています。屠竜の更新にも期待したいところです。
クイズないろドリームス虹色町の奇跡がオレンジペコで更新されています。
クイズゲームに強い名古屋勢の意地を見せてくれました。
ついに100万点の大台を突破したのが、風雲スーパータッグバトルです。
ガードキャンセルにも磨きがかかってきたのでしょう。
バーチャロンはここにきて違うプレイヤーがでてきました。その人の名は山口の古参サークルMSOの8番ユン氏。今後MIYA氏との熱い戦いに注目していきましょう。
マジカルドロップ2のストーリーモードが更新されていますが、なんとプレイヤーは女性の方です。
バトルガレッガはひさびさの3キャラ更新です。未更新のガインとミヤモトですが、ランクを高くして稼ぐのでクリアもままならないようです。
ここで重大な訂正があります。スト3のユン&ヤンは永久パターンの実行が不可能な事が発覚しました。関係者の方々にはご迷惑をおかけしました。深くお詫び申し上げます。

6月22日現在

めざせハイスコア!!

夏真っ盛り！学生のみなさんは、夏休みを有効に使っていますか？長期遠征でゲーセン巡りなんぞをしてみてはどうでしょう？

今市ゲームセンター ☆＝0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (ブルー)	13,326,800	MRX	ALL (連)付
2	バトルサーキット (グリーン)	3,744,400	MRX	天帝 (連)付
3	バトルサーキット (シルバー)	3,468,800	sis−TIR	ALL 天帝なし (連)付
4	バトルサーキット (ピンク)	3,329,600	TCIS−YKR	ALL 天帝なし (連)付
5	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,123,600	MR2	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	889,700	sis−TIR	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	888,800	TCIS−YKR	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	687,000	うにまつ	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	629,400	MRX	ALL
10	ストリートファイターEX (ゴウキ)	1,402,900	sis−TIR	ALL

コスモランド ☆＝0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,116,200	ネームボシュウ	ALL
2	怒首領蜂 (B−TYPE)	116,196,240	EASY	2−
3	怒首領蜂 (A−TYPE)	100,402,480	EASY	2−
4	鉄拳3 (ポール)	1′34″31	EASY	ALL
5	鉄拳3 (吉光)	1′33″83	EASY	ALL
6	バトルガレッガ (ガイン)	13,517,670	EASY	ALL
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	11,540,430	EASY	ALL
8	蒼穹紅蓮隊 (紫電)	18,077,370	EASY	ALL
9	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙)	23,549,360	EASY	ALL
10	レイストーム (R−GRAY2)	19,169,050	EASY	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆＝3 (46)

千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX (ケン)	1,703,000	(K)	ALL (P)×？
2	ストリートファイターEXplus (ケン)	2,648,800	(K)	ALL ボロ²
3	鉄拳3 (吉光)	52″75	TXR−T. M	ALL あと8秒？
4	わくわく7	5,744,000	アリーナさんの・・・	ALL アリーナ
5	ぷよぷよ通	870,337	SPD−水無月愛理(ぷ) はうらう人	ALL 796ブロック
6	マジカルドロップ2	78,200	ISI(らいと)	ひらめき かんたん
7	ライデンファイターズ	53,782,300	KSR−JPT井上 (PBI仮入部)	ALL (連)(同) スレイブ
8	スターブレード	2,336,500	Zn−T	ALL (連)
9	怒首領蜂 (C−レーザー)	203,692,120	YMN− フニャレバー使い	2周ALL 残×0 点数フニャ
★	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	15,708,860	GEBOKU(ひ)のえ♡ かしら？	ALL(連)とり325万 40万落ちかしら？

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝2 (26)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(04709)3−6431

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	2,075,300	FERC−NAD (ネコ娘にフリスキ)	ALL (連)付 8人、タイム(オ)×2
2	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,535,000	FERC−NAD (ロリガン大好き(赤))	ALL (連)付 8人クリアー
3	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,545,700	只今、イレブンでイネムリ中、茶柱	ALL (連)付
4	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	1,113,300	赤ずきんーポリマン太 全日空ルリコン団	ALL (連)付 8人
5	バトルサーキット (サイバーブル)	19,722,800	HARD−M. M (ケンシロウ命)	ALL (残)×1、(連)有 (必)付
6	バトルサーキット (イエロービースト)	23,374,300	HARD−M. M (カネゴン×6)	ALL (残)×1、(連)有 (必)付
7	バトルサーキット (エイリアングリーン)	22,872,100	HARD−TORA (ウラネームUKY)	ALL、(残)×1、(連)有 (残)コイン3176枚
8	ストリートファイターⅢ (ショーン)	3,928,200	ASS、ニッシー西 (レディ×1個)	ALL、(連)、(必)付
9	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,696,600	ポタ太 リーフ特集(初) 3日目 (ス) 3A (東)	ALL、(連)、(必)付
10	ストリートファイターⅢ (オロ)	4,659,600	ASS、ニッシー西 (ボーデン×1個)	ALL、(連)、(必)付

ソニックビーム ☆＝2 (4)

千葉県松戸市松戸1172−1 ☎(047)360−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター EX plus	2,505,300	WSX	1コインクリア ガルダ有 ゴウキ使用
2	ストリートファイター ZERO2アルファ	2,360,000	MLK 伊藤美紀	ALLストレート P×11 ゴウキ使用
3	ストリートファイター ZERO2アルファ	2,175,000	MLK	ALLストレート P×9 ガイ使用
4	バトルサーキット	24,707,700	DEN	1COIN ALL イエロー使用
5	バトルガレッガ	14,620,490	SPD−水無月愛理(ぷ)	ALL ガイン 鳥273万
6	ティンクルスター スプライツ	2,954,452	拝名A. A. IRI	ティンカーとリンカー MAX＝50
7	マネーアイドル エクスチェンジャー	4,625,128	R. Hマタドール菊池	1人で練習モード LV99 MAX19
8	マネーアイドル エクスチェンジャー	328,169	AXL改めCID	1人用 名人LV36 エクスチェンジャ使用
9				
10				

プレイランドエフワン ☆＝0 (9)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6 ☎(022)261−5762

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	わくわく7	40,065,400	ジャスティスメン	ALL (連) (必) ダンディーJ
2	鉄拳3	55″11	GLA	ALL (必) ヨシミツ
3	鉄拳3	1′19″06	H&H−NOA (イス3コ)	ALL (連) シャオユウ
4	ヴァンパイア セイヴァー	1,994,700	ひまつぶし (D) 別名パワフルブラック	ALL (連) フェリシア
5	ヴァンパイア セイヴァー	985,400	GLA リリスは俺の 肉奴隷 (調教完了)	ALL アナカリス (穴借りす)
★	ガンバード	2,176,100	戦国人	ALL (連) アッシュ
★	アルティメットエコロジー	2,490,700	キンコンカン閉店 4周年記念(渡)	ALL (連)
★	アルティメットエコロジー	2,376,600	同上 (渡)	ALL (連) 無し
9	ストライカーズ1945	1,905,800	FEA−TND	ALL (連) P38
10	バトルガレッガ	15,349,520	S・F	ALL (連)鳥196万 (40万落ち)

モンテカルロ ☆＝0 (22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,212,000	西原♡	1coinALL モリガン無し
2	ヴァンパイアセイヴァー (ビシャモン)	904,900	FAG	1coinALL 真ビシャモン有
3	ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	718,500	MEEくん 実はYS	1coinALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	791,800	清川♡	1coinALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	678,800	W君髪キッテヨ	1coinALL
6	鉄拳3 (モクジン)	3′51″43	も？	1coinALL
7	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,563,500	マンモーニなんだよ 竜二by 反町 T. S	1coinALL 8−7−5 ダック
8	バトルサーキット (エイリアングリーン)	23,996,200	林さん最近 冷たいっすよ	ALL (必)
9	NEO Mr. Do!	451,650	NEOルーミィ	1coinALL
10				

トミームナコ ☆＝4 (26)

群馬県高崎市本町3−69 ☎(0273)25−2906

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (イエロービースト)	40,281,600	ネギ	ALL 残＝0 (連)(必)
2	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	30,348,300	佐藤あげたん	ALL 残＝0 (連)(必)
3	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,282,300	TAM	ALL
4	X−MENvsストリートファイター (ストーム＆春麗)	3,843,200	TAM	ALL (連)(必)
5	ソルダム (セキーロ)	4,975,950	30万足りません 佐藤あげたん	ALL (E)×5
6	魔法大作戦 (チッタ)	3,550,870	浦乃センセマニア	ALL (連)
7	達人	10,000,000+α	2000万はヒマになったら♡	7−5 (連)
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,116,950	ショッピングに夢中 (○波モノ高く買います)	ALL (連) ウソです
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝1 (22)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′15″08	UWM	ポール 1コインALL
2	鉄拳3	2′03″06	UWM	ガン・ジャック 1コインALL
3	鉄拳3	1′58″23	You−na	ブライアン 1コインALL
4	鉄拳3	1′48″06	セチメ人形取T・S	ジュリア 1コインALL
5	鉄拳3	2′36″10	ソニック楽しいT・S	熊 1コインALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	923,300	超テキトーRKZ	フェリシア ターボ ALL EX
7	ヴァンパイアセイヴァー	810,500	銀の黄昏錬金術会 "闇の救世主SPT"	ジェダ ノーマル ALL EX
8	首領蜂	22,687,810	PST−(ヒ)流PERO	ノーマル 2−5
★	だるま道場	365,770	(株)02−RIZ	ノーマル ALL (連) ヘルパーなし
10	戦国ブレード	1,103,900	PST−(ヒ)流PERO	アイン 2−2 (連)

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝0 (48)

北海道札幌市澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (C−TYPE)	362,124,500	あつし	2−7 S強化
2	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,117,700	YMF	2周目 1周200万位
3	マジカルドロップⅢ (ストーリー)	4,903,406	自爆マンDKC	6面死亡 テンペランス
4	鉄拳3 (ポール)	1′03″21	ランバーラル	ALL
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,858,740	ラシャ村よし蔵さん (本名：ウシャ)	ALL 鳥182万 5面1065万
6	バトルガレッガ (ミヤモト)	15,541,870	れいすとーまーず吉村 (奴隷的下っぱ)	ALL 5面1038万
7	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	4,115,690	T^3−KRS−吉村	ALL ノーミス ノーボンバー！
8	バトルサーキット (イエロービースト)	24,675,200	TTC	ALL 4152G 残×0 使用600G
9	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,643,500	BOWIE	ALL 14−2−4 アンディ
10	怒首領蜂 (B−TYPE)	151,610,000	DDP−オレ様 (ドンパキャー)	2−6 S強化

NTK ☆＝0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド	975,800	BQB	
2	ヴァンパイアセイヴァー	850,200	TIS	リリス 1coin ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,109,200	YAS	フェリシア ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	840,200	ふくぴー	ビシャモン ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	682,200	ふくぴー MKⅡ	サスカッチ ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	762,400	ふくぴー ZZ	オルバス ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	860,800	KANちゃん	モリガン ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	784,000	おの	バレッタ ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー	586,200	ジャッキー	ジェダ ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー	698,000	竹	デミトリ ALL

プレイシティ24 ☆＝27(145)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (イエロー)(連)(同)	45,705,700	花山 薫	ALL 残7762G
☆	バトルサーキット (ピンク)(連)(同)	38,476,000	花山 薫	ALL 残6388G
3	バトルサーキット (グリーン)(連)(同)	31,914,800	花山 薫	ALL 残5116G
☆	ストリートファイターⅢ (エレナ)(連)	4,773,700	魔B党−K. O	ALL 1人目256万
5	ストリートファイターⅢ (ショーン)(連)	4,410,700	魔B党−K. O	ALL
6	鉄拳3 (レイ)	1′28″46	鉄友会−T. O	ALL
7	鉄拳3 (ロウ)(同)	1′31″86	SHADOW	ALL
8	鉄拳3 (ゴルド)	2′13″66	SHADOW	ALL
9	鉄拳3 (ファラン)(連)(同)	1′29″46	H・RYUNE	ALL
10	鉄拳3 (風間仁)(連)(同)	1′31″71	BELLDANDY 鉄友会員じゃないです。	ALL 現在メンバー1人です

ゲームセンタードリーム ☆＝2 (46)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (シャオユウ)	1′24″83	CF−SSS	ALL
2	怒首領蜂 (TYPE−C)	272,698,530	丸出駄目夫DX	2−7
3	バトルサーキット (エイリアン・グリーン)	29,999,900	タクシー	ALL 天帝有
4	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	8,968,600	遠藤の下僕	ALL
5	ソルディバイド (ティオラ)	2,173,300	LUK まだまだ！	2−2
6	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	873,300	T. S島貫 弱(P)人狼くん	ALL
7	天地を喰らう2 (趙雲)	3,267,100	和泉	ALL
8	19XX (モスキート)	15,113,600	CF−SSS	ALL 連付 残×5 S×7
9	19XX (震電)	14,738,700	CF−SSS	ALL 連付 残×3 S×7
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=13(274)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1B2 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	110,180	池袋ガンシューター与作	1コインALL ランク1
2	ソルディバイド(ヴォーグ)	4,817,300	Mr. まさし君	連付 ALL
☆	鉄拳3(キング)	1′41″98	リーマンK. T	連なし ALL
4	怒首領蜂(タイプC)	337,598,280	オムロはんり KPL－NEK	連付 蜂
☆	スカッドレース旧ver(初級夜)	2′01″68	MSO－LIE㊝	完走
6	タンクフォース	1,203,700	EL PAJARILLO	1コインALL 2up 残1
7	アルマジロレーシング(障害)	37″75	MSO－LIE㊝	ALL ノーミス
8	ネオ ボンバーマン	272,350	ボンバー森尾	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ヤマザキ)	1,302,000	はしのすけ	ALL
10				

遊's草加店 ☆=1(1)

埼玉県草加市高砂2丁目2－28 ☎(0489)43－8891

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ)	18,491,400	江戸の黒豹	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	771,100	江戸の黒豹	フェリシア ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,447,600	TAKUMI	ALL 山崎
4	ストリートファイターⅢ(ケン)	3,065,500	M. MORIKAWA	ALL
5	ソルディバイド	2,731,200	TMS－EGO	2－4初め 30万落ち カシュオン使用
6	マネーアイドルエクスチェンジャー	2,741,830	TNN	ALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,693,900	クリアしただけ みか	ALL 鏡 ランク イージエスト
8	ダートダッシュ	8′30″40	D. Hill (D. H)	REDLIGHTNING ソロモード完走
9				
10				

熊谷ガリバー ☆=0(36)

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ホーラム秋山ビル1F ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(キュービー)	976,600	ばらもん	ALL
2	ソルディバイド(ヴォーグ)	2,311,100	ZKR	2－2 ㊎
3	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	56,202,200	まるるん師匠の弟子	ALL ㊎ 50万おち
4	怒首領蜂(C－TYPE)	183,020,090	LOD	2－5 ショット強化
5	怒首領蜂(C－TYPE)	144,482,960	やっと峰まできたっス AJSP－J・K	2－7(鬼蓄峰) ショット強化
6	怒首領蜂(A－TYPE)	89,362,800	2面だけつながりました derONKEL	2－2 レーザー強化
7	バトルサーキット(ピンク)	33,914,100	SNT㊗	ALL 残×0
8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	84,940	稼ぎ全然わかりません いちろう	ALL
9	GTI CLUB(超上級コース)	1′56″379	YNS	
10	D&D®(ドワーフ)	1,085,660	RON	ALL

赤羽ニューオリンピア ☆=5(5)

東京都北区赤羽2－10－5 ☎(03)3598－0205

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(風間仁)	1′19″36	S. Y－翻筋斗－㊕ 超おそすぎ	ALL ㊎㊐ ノーミス 予選56秒
☆	鉄拳3(ポール・フェニックス)	37″88	S. Y－翻筋斗－㊕ 来月最終スコア(予)	ALL ㊎㊐ ノーミス 予選30秒
3	鉄拳3(吉光)	47″63	K. A－翻筋斗－㊕ 池田さんカッコイー!	ALL ㊎㊐ 1DRAW予選38秒
☆	鉄拳3(ニーナ・ウイリアムズ)	1′20″61	K. A－翻筋斗－㊕ あつし夫氏感謝	ALL ㊎㊐ノーミス 予選1′00″00
☆	鉄拳3(レイ・ウーロン)	1′15″86	S. Y－翻筋斗－㊕ CBA－K. T氏感謝	ALL ㊎㊐ノーミス 予選1分02秒
6	鉄拳3(花郎)	1′23″90	K. A－翻筋斗－㊕ 超かっこいい㋩使用	ALL ㊎㊐ ノーミス 予選58秒
☆	鉄拳3(リン・シャオユウ)	1′06″98	S. Y－翻筋斗－㊕ 池田さん最高	ALL ㊎㊐ ノーミス 予選53秒
☆	鉄拳3(エディー・ゴルド)	2′08″86	K. A－翻筋斗－㊕ (カゲキラー)	ALL ㊎㊐ノーミス 予選1分34秒
9	グループオンファイト(お梅とお種・お梅とお種)	1,036,200	K. A－翻筋斗－㋖ こんなのでいいのか?	ALL ㊎㊐ ノーミス
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆=1(71)

東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	紫炎龍	51,284,910	COMPATI	2周ALL
2	ライデンファイターズ(スレイブ)	41,976,770	STF－桑名寛之	ALL
3	怒首領蜂(Cタイプ)	272,117,400	オレが吉田だ こえェぞォ	2－7
4	マジカルドロップⅢ(ストーリー)	2,066,744	H. T	チャリオット ピエロまで
5	鉄拳3(吉光)	2′00″43	H. T	ALL
6	対戦とっかえだま	3,326,300	CGP－鈴木みかⓀ	ALL 三条塚あやめ
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,358,000	OKI－MEG	ALL モリガン
8	ヴァンパイアセイヴァー	952,000	浜丘 麻矢	ALL リリス
9				
10				

ゲームプラザ コトブキ ☆=0(7)

埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(シャオユウ)	1′35″03	KSM㊟	ALL
2	鉄拳3(ポール)	1′36″96	AKI	ALL
3	鉄拳3(吉光)	1′37″45	ふがく	ALL
4	鉄拳3(ジュリア)	2′14″71	KSM㊟	ALL
5	鉄拳3(レイ)	2′29″46	Z32	ALL
6	鉄拳3(クマ)	3′05″00	バイクを知らない人生なんて・・本田のCM	ALL
7	ぷよぷよSUN(ふつう)	1,256,070	D高校2年ぷよマスター石井雄太(Y. I)	サタン面でミス MAX16連鎖
8	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	608,200	ふがく	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	598,600	バイクに乗ると雨がふる。もしかして雨男♡	ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	588,800	ジュリア・ちゃん	ALL

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン(宮城)

締切日にスコアの出ないスコアラーが数名暴れています。どーしたらよいのでしょ～か?(三枝調に)京城氏、きらりや嬢、取材の時は夜遅くまでおつかれ様です。No.197の記事の追加として現在当店のスコアラーがいるのは前店長、PEW・Z氏のおかげです。この事が記事中に書かれていなかったのでこの場を借りてPEW・Z氏にお礼を申し上げますⒿ

●モンテカルロ(群馬)

SnRun・ÿ氏が去ってしまい新戦力を募集しております。また、他店からの遠征も大歓迎です。近くにお越しの際は、ぜひ、お立ち寄りください。

●プレイシティキャロット二荒店(栃木)

梅雨も過ぎて、すっかり夏な今日この頃ですが、みなさんゲームしてますか。今は、みんなセイヴァーに首ったけのようですね。あの人の出現もうわさされてますし、まだまだ楽しそうです。鉄拳3も本日(6月22日夕方)、平八が使用可能になりました。ところで、鉄拳3大会を毎日行ってますのでどんどん参加してください。タダです!!FTおもしろいけど疲れるよ－T.Sでした。

●ゲームコーナーヤングパレス(千葉)

今日は、ヴァンパイアセイヴァーのポスターを無料で(当り前!)5名様にプレゼント、ただし当店までとりに来る方のみに、プレゼント、詳しくはお店にTELしてください。

●熊谷ガリバー(埼玉)

今、ヴァンパイアセイヴァーが非常に盛り上がっています。これが載る頃にはまた大会を開催する予定です。腕に自身のある方も、そうでない方も、ぜひご来店ください。

代筆 いちろう

●プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

6月下旬にプラボ有楽町がオープンしました。マリオンと駅の中間にあります。映画をみた後は、プラボ有楽町で遊んでね。

by WAT君の兄夫

●T－LT神保町(東京)

・今月は見事に10コ埋ってます。プレイヤーのみなさんに感謝です。それと無理な要求に応えてくださった某店I上さんにも多謝。

・板前修行には大人の財力が必要です。がんばってください(そこまでテンション上がってるかと言うとそうでもないかも)。

・試作品見ました。笑って死ねます。あれ(内輪ネタですいません)。

「爆烈短形弾」がすげーですね。の担当。

●荏原ゲームコーナー(東京)

最近EGCのノートに「ベル友募集中」とか、ただ「(ピー)」って書くようなごく普通のイタズラ書きがされるようになってきました。今まではあまりなかったのでなんだか新鮮です(でもやめてほしい)。

by 仕事が忙しくてFC遠足&直球公録はパス。SSC・ぶぃ

●タイトーイン町田(東京)

京城へ、その節はお世話になりました。

by あなたのASM♡

●ゲームセンターポパイ(東京)

鉄拳3の大会を行います。・8月16日(土)市川市本八幡GAMEinDAIE ・8月23日(土)足立区綾瀬ゲームセンターポパイ、2ケ所とも3時集合4時スタートです。御来店御参加ください。上位入賞の方に豪華参加賞をプレゼント。商品、カプコン・ミニキュート(ゲーム筐体)1台、鉄拳のポスター(非売品)、CDラジカセ、その他。

●jogo江古田店(東京)

当店パックマニア有マス。

私信:やんちゃへ、SDIのビデオ(マスター)をかえしたいのでjogoにTELしてね。めぞん一刻

●東京レジャーランド小岩店(東京)

秋田氏から軍人ビデオを買入した人カブT入荷したので8月頭までにビックリした顔しながら来てね。さ!E

●赤羽ニューオリンピア(東京)

今月から1部に参加させて頂くことになりました。よろしくお願いします。今までスコアの管理体制が不十分だったため、レイストームの件で、T^3・WIZ氏を初め、関係者、並びに全国のスコアラーの方々に大変御迷惑をお掛けし、誠に申し訳ありませんでした。

現在では管理を十分にして、未確認スコアは(たとえ常連のお客様のスコアでも)全て無効扱いとしています。また、設定も当然工場出荷設定です。と、いう事で赤羽ニューオリンピアを見捨てないでね。

スコア担当 MZT(予)・SIG、MZT(予)・KTR

●トライアミューズメントタワー(東京)

OIdゲームハイスコアラー募集中!もちろん、Newゲームも大歓迎!

(トライタワーハイスコア向上委員会会長)

●西銀座ゲームプラザ(山梨)

近県の努首領蜂プレイヤーのみなさんスコア出しに来てください。松本のTAD氏ご来店ありがとうございます。

●ゲームパレス(静岡)

ひさしぶりに、ご意見&ハイスコア通信に書く、店員Aです。さて今回ここに書くことは、かねてからハイスコア担当をしていた佐伯くんこと店員Bが就職のためゲームパレスをやめることになりました。長い間どうもありがとう。きみの魂は新しい店員にうけつがれることだろう。

P.S.ちゃんと遊びに来るように、これは命令だよ!!

●グリーンプレイランド(岐阜)

いよいよ全キャラも出揃って(…るハズ)ますます盛り上がりを見せる鉄拳3。腕に自信のある強者から楽しく対戦をやってみたい人まで待ってますんで、ぜひ…ぜひ来てみてください。土曜日の夜なら色々いますんで、おひまなら顔出してください。待ってます!!

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）
山梨県甲府市国母５－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	624,700	Y. N	1コインALL モリガン
2	ヴァンパイアセイヴァー	289,900	スシくってシス	4面 バレッタ
3	バトルサーキット	7,139,500	たけぼう	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	891,100	ミスターこぞう	ALL ビリー
5	ストリートファイターⅢ	2,459,800	CBA	ALL ショーン
6	ストリートファイターⅢ	2,399,100	KYO	ALL ケン
7	ぷよぷよSUN	408,373	MMG	かんたんモード
8	テトリスPLUS	90,000	G. M	パズルモード
9	戦国ブレード	1,392,100	長谷川ディルⅡ	2－4 ユーニス
10	ストライカーズ1945	930,300	すしや	2－2 メッサー

Jogo江古田店 ☆＝12（22）
東京都練馬区旭丘１－71－10　☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	マネーアイドルエクスチェンジャー	9,999,999＋α	SAL	1人で練習モード
☆	ストリートファイターⅢ（ショーン）	5,075,600	ぼーず	1コインALL ㊣
3	鉄拳3（エディ）	2′10″95	EKT－タトウマン MK－Ⅱ SEI	1コインALL ㊣
4	鉄拳3（シャオユウ）	1′12″01	こんなにちっちゃくてかわいいのにぃ 離珠	1コインALL ㊣
☆	鉄拳3（フォレスト＝ロウ）	1′22″65	LKR	1コインALL ㊣
★	ナムコクラシックコレクションvol.1（ゼビウスアレンジ）	6,345,160	夏コミは 金曜東地区エー56a めぞん	E3クリア ノーマル A－16 335万
★	プリンセスクラウン大作戦（クララ）	39,760,700	LKR	1コインALL ㊣㊣ お伴 リッチ
★	プリンセスクラウン大作戦（キララ）	37,361,400	木えー本桜とエンゲージALT－まい ん	1コインALL ㊣㊣ お伴 Jフロスト
★	プリンセスクラウン大作戦（グレイ）	37,822,300	LKR	1コインALL ㊣㊣ お伴 リッチ
10	マネーアイドルエクスチェンジャー	7,800,149	SAL	CPU対戦モード

TILT神保町店 ☆＝6（392）
東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（ヴォーグ）	5,070,400	渋谷でブー（たいっぱいみたいなー）	2周ALL ㊣付
2	怒首領蜂（タイプC）	361,599,640	SWY	2－7 ショット強化 MAXHIT844
★	ライデンファイターズ（スレイブ）	54,965,130	GAP	ALL ㊣付
4	レイストーム（R－GRAY2）	26,269,750	れいすと一まーず参上♡T³－キバヤシ㊣	ALL
5	鉄拳3（ジュリア）	2′01″36	KKY－いなりん	ALL
★	F/A（STRAIGHT）	2,064,850	ATC－KTL－N. F	ALL GR－5使用 ㊣付 5面64000
7	バトルガレッガ（ボーンナム）	13,659,300	ふふふ	ALL ㊣付
8	バトルガレッガ（グラスホッパー）	10,575,850	亜士弁当（ルルルー）四角押屋行っとく？	ALL ㊣付 たぶん行かない
9	ぷよぷよ通	856,534	SPD－H. T	ALL B1043 ㊣付 妥協
★	タンクフォース（㊣なし）	1,210,200	極限に到着！EL PAJARILLO	ALL 残2 29面83500

西銀座ゲームプラザ ☆＝4（44）
山梨県甲府市中央１－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	マネーアイドルエクスチェンジャー（1人）	9,999,999＋α	NGP－ANP ㊣	Lv99＋α MAX 20連99＋α連鎖
★	でろ～んでろでろ	8,763,700	NGP－ANP	1cALL ふつう 全消し×1（50万）
★	もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,572,880	NGP－ANP	1cALL全消し×9 あと30万
4	鉄拳3	1′32″75	FEE	1cALL シャオユウ使用
5	わくわく7	36,366,800	NGP－ANP 公録もOK	まるるん使用
6	ばくばくアニマル	321,296	NGP－ANP	1cALLおじょうず 金貨×6
7	マネーアイドルエクスチェンジャー（対CPU）	7,438,412	大負け確定もうやらん ANP	1cALL100×7 エクスチェンジャー使
8	怒首領蜂	95,620,460	Yuz	とりあえず
9				
10				

東京レジャーランド小岩店 ☆＝3（5）
東京都江戸川区小岩８－15－３　☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,791,900	金髪の子猫	ALL 乱入有
2	ハウス・オブ・ザ・デッド	88,900	9万目前 DMC－チヨイ	ALL
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,818,700	虹色町の殺人コアラ	ALL MAX17連鎖 虹野沙希使用
4	レイブレーサー	2′31″932	D. Hill（D. H）北越谷追悼記念（今さら…）	中級T. T完全ノーマルBL.50″555
☆	スカッドレース	2′31″74	YAP㊣隊長	上級 F1 T. A
☆	ストリートファイターEX Plus（ガルダ）	2,900,800	GSM－亀	ALL ガルダ有
7	ソルディバイド（カシュオン）	2,406,800	やっぱりジーコ風	2－4
8	対戦とっかえだま	3,507,700	CGP－鈴木みか	ラス面 自称教授62個…
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝4（423）
東京都品川区旗の台３－12－３J・BOX１F　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（Q－BEE）	1,018,400	SMG－MIS㊣（センチなお年頃♡）	ALL 乱入×2
2	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	879,800	EGC－武士道チャムチャム列伝㊣STR	ALL
3	さるかにハムぞう	239,009	JAG－㊣氏	ALL
4	グルーヴォンファイト	1,138,100	SMG－MIS㊣（松岡千恵♥らしい）	ALL P×4 ソーリス＆主人公
5	ソルディバイド（カシュオーン）	2,876,200	JAG－MIYA氏	2－4
6	ソルディバイド（ヴォーグ）	2,481,400	祝♡ラジオ生出演！EGC－MIS㊣	2－2
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,851,900	ムッシュかまやつ	ALL SSS×18
8	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2′50″000	これからこれから	完走
9				
10				

ゲームパレス ☆＝0（9）
静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カシュオン）	1,527,400	もうヤラナイ	2周目 1面
2	ソルディバイド（ティオラ）	1,235,800	楓さん？	2周目 2面 こわれてる!!
3	ティンクルスタースプライツ（キャラクターモード）	1,891,540	神風T. H	スプライツ 残1
4	マジカルドロップⅢ（ストーリーモード）	1,979,958	WIL	まだまだいける！デス使用
5	バトルサーキット（C.シルバー）	22,846,700	ALF	
6	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	2,075,400	M. K	
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チョンシュウ）	1,462,400	417	あと15万
8	バトルサーキット（A.グリーン）	21,207,100	ALF	
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆＝0（2）
東京都千代田区外神田４－３－10　☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	アルゴスの戦士	9,061,070	AZU－RUF－H・S	ALL
2	ブラックパンサー	1,947,580	BP－Zen	ALL 残×0
3	ゲイングランド	31,650,395	N・T	まだ、のびる余地あり
4	ストリートファイター	865,200	TAKI&ZAWA	念願
5	ドラゴンスピリット（old ver）	1,301,940	LAY	
6	ファイネストアワー	6,057,050	Kan	
7	バスター	216,240	RRR	5面・ハイスピードトラベル使用
8	ハイボルテージ	878,020	ZYAROH. A	STAGE15
9	ソルディバイド（Vorg）	2,622,400	FIR	2－3
10	ソルディバイド（Kashon）	1,341,100	XYZ－山田er	2－1

タイトーイン町田店 ☆＝3（241）
東京都町田市原町田６－14－８　☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,470,600	CYR－LOVE －WARRIOR	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,172,000	LOVE－妻服奴隷	ALL
3	ストリートファイターⅢ（オロ）	4,160,500	CYR－クイック －WARRIOR	ALL㊣
4	ストリートファイターⅢ（ケン）	4,024,700	ズルムケPYO（僕ムケてます）	ALL㊣
5	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	3,255,200	痴漢－ASM（やる気ZERO）	ALL㊣
★	レイストーム（RG－1）	17,382,150	FUS	ALL㊣
★	レイストーム（RG－2）	28,930,000	T³－WIZ	ALL㊣
★	デイトナUSA（上級）	3′06″92	ぎるはま㊣隊長	T. Aモード完走
9	ギャルズパニックS	1C ALL	ティッシュ－FUS	点数あらへん
10	ストライカーズ1945（メッサーシュミット）	994,500	ミンキーモモ	2－4㊣ 4機設定

プレイシティキャロットアピア店 ☆＝0（1）
静岡県静岡市吉田15－８プラザアピア１F　☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カシュオン）	2,571,000	YYY－㊣	2周目－ヒドラ道中
2	ソルディバイド（ティオラ）	2,019,400	ASD－TMY	2－3
3	グルーヴォンファイト（おたね＆おうめ）	988,000		1コインALL
4	グルーヴォンファイト（ラリー＆クリス）	550,900		1コインALL
5	怒首領蜂（TYPE－C）	184,269,880	ASD－XPD－APEX	2－7 579 S強化
6	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,030,600	ORI－AKA	1コインALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	932,500	SYM－AUI	1コインALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	864,900		1コインALL
9	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	738,200	あいだ☆れいれい	1コインALL
10	ロジック プロ（パリコース）	31,260	HRO	1コインALL

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝1（34）
神奈川県鎌倉市大船１－23－28　万屋ビル１F　☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,706,800	SIT－M・K	ALL ㊣ 1周195万
2	ガンバード（マリオン）	2,140,500	TAD	ALL ㊣
3	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,522,000	なかたに たかゆき	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	801,700	とりや ひろのぶ	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	582,800	なかざわ じゅんいち	ALL
6	ストリートファイターⅢ（ショーン）	3,285,000	かしの まさひこ	ALL
7	バトルサーキット（イエロービースト）	44,309,000	なかばやし やすき	ALL ㊣ ㊣ 残0
8	鉄拳3（リン シャオユウ）	1′35″30	さるさるさるさるさるさるさるさるさるさるさる	ALL
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆＝3（243）
東京都葛飾区新小岩１－50－８　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グルーヴォンファイト	1,291,900	ゲーセン魔人（Y. O）	ALL ババア＆天神橋
2	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,302,800	G. M. C. ZFC. URA㊣	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,033,100	Mr. X	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,001,500	剣匠イザナム	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	874,200	G. M. C. ZFC. URA㊣	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,696,000	G. M. C. ZFC. URA㊣	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,212,700	G. M. C. アルツハイマー㊣	ALL
8	ストリートファイターⅢ（ケン）	3,621,600	灰色マスターはしご	ALL
9	バトルサーキット（エーリアングリーン）	31,436,900	GDS－S. O!!	ALL
★	ストリートファイターZERO2（バーディー）	3,154,800	GDS－S. O!!	ALL P×17

夢空間ファンタジー ☆＝0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732－１　☎(0266)72－5399

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット㊣㊣（キャプテンシルバー）	3,502,400	XJR	ALL
2	バトルサーキット㊣（エイリアングリーン）	3,340,600	子持ちゲーマーあすたろと!?	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	919,700	T. A	ALL 3本先取
4	鉄拳3㊣（ポール）	1′03″86	子持ちゲーマーあすたろと!?	ALL
5	鉄拳3㊣（吉光）	1′29″15	XJR	ALL
6	鉄拳3㊣（ジュリア）	1′53″73	子持ちゲーマーあすたろと!?	ALL 1Pカラー（パンツ見えるから）
7	鉄拳3㊣（ガンジャック）	2′07″13	XJR	ALL
8	鉄拳3㊣（クマ）	2′31″71	XJR	ALL
9				
10	バーチャファイター3.1	47台入荷	予定	

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆＝1（125）
神奈川県伊勢原市伊勢原１－４－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ネオ・ボンバーマン	20連勝	VMT－ILG－吉田	バトルモード ALL
2	バトルガレッガ（ガイン）	13,056,380	ORE	7面
3	ソルディバイド（カシュオン）	2,767,800	STG－稲助	2－4
4	ソルディバイド（ヴォーグ）	2,691,100	STG－みき＆みさと（首輪付き）	2－4
5	マネーアイドルエクスチェンジャー（CPU対戦）	7,543,342	PIS－CKN	ALL 100万×7
6	マネーアイドルエクスチェンジャー（1人で練習）	1,066,385	PIS－CKN	MAX17 レベル91
7	怒首領蜂（Bタイプ）	59,921,430	山	レーザー 2－2
8	怒首領蜂（Cタイプ）	134,376,140	JJJ	ショット 2－5
9	電車でGO!	200.00km	プロコティアット様	東海道本線 ALL
10	極上パロディウス（こいつ）	5,211,000	CVM－NAK	ALL 1周255万

中央プラザ大泉店 ☆＝0（22）
東京都練馬区東大泉１－35－６　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングスリミテッド	1,789,600	MNK	イーグル ALL
2	ライデンファイターズ	49,339,800	素人シューターMSA	ジャッジスピア ALL
3	レイストーム（8ロック）	13,353,550	ひでえお	ALL
4	レイストーム（16ロック）	22,332,800	EZN	ALL
5	ビッグトーナメントゴルフ	－21	MMR	日本コース
6	ビッグトーナメントゴルフ	－21	AKU	オーストラリアコース
7	三刻志	349,700	M. S	初級ALL
8	鉄拳3	1′30″81	KAT	ヨシミツ
9				
10				

アイリン夢空間 ☆=26(204)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)㊀㊁	2,021,200	☆CAT'S-きみちゃん	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)連必	1,231,900	☆CAT'S-あんぱん代行㊨	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)連必	1,161,400	佐藤吉将誕生日おめでとう。	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)連必	1,016,900	☆CAT'S-とき坊	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)連必	937,100	☆CAT'S-とき坊	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)連必	831,300	ROK	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)連必	741,100	咲良絵美	ALL
8	バトルサーキット(イエロービースト)連必	47,648,100	☆CAT'S-マサル	ALL
☆	鉄拳3(ジン)連必	1'15"36	ROK	ALL
10	鉄拳3(ロウ)連必	1'33"76	GGE-GRI-MKC.	ALL

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(30)

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945(ムスタング)	1,745,100	KLM	ALL 連付 1周103万
2	ストライカーズ1945(ライトニング)	1,343,300	TAD	2-5 連付 1周101万
3	ガンバード(ヤンニャン)	2,008,100	M. M	ALL 連付 1周108万 残×1
4	ガンバード(アッシュ)	1,747,600	TAD	ALL 連付 1周97万
5	ライデンファイターズ(ジャッジスピア)	53,614,800	Joupiuss. V. R	ALL
6	怒首領蜂(TYPE C)	106,288,320	AEL4-ABE	2-6
7	ソルディバイド(ヴォーグ)	2,482,200	M. M	2-4
8	ストリートファイターIII(ケン)	3,286,200	YAG	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,474,400	JDF	ALL モリガン有り
10	鉄拳3(ポール)	1'56"98		ALL

オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジェミニウイング	1,946,100	いたくら	クリア 5万×6 2万×13
2	レイフォース	6,053,200	ZTT	ALL
3	ソルディバイド	2,210,400	NEG	2周目、4、
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,479,200	D・S	ブルーマリー ALL
5	バトルガレッガ	9,517,970	IGA-YAM甘	R-7 ボーンナム
6	とべ!ポリスターズ	283,750	連合石川ヌル8 BCG	R-5ボス
7	対戦とっかえだま	3,120,200	Y・O	あやめ ALL 20連鎖43H
8	忍者くん阿修羅の章	642,170	トップブリーダー吉野	R-18
9	ラッシュ&クラッシュ	101,000	JSAN	R-5
10	バーチャストライカーズ2	ALL	Q-27	

グリーンプレイランド ☆=0(6)

岐阜県高山市西之一色町1-280高山グリーンホテル内 ☎(0577)34-6077

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(風間仁)	2'12"68	ECG	1コインALL
2	鉄拳3(エディゴルド)	3'13"83	LIN	1コインALL
3	鉄拳3(ポール・フェニックス)	1'12"08	RYO	1コインALL
4	鉄拳3(キング)	2'43"98	RYO	1コインALL
5	鉄拳3(ニーナ・ウイリアムス)	2'07"76	PSY	1コインALL
6	鉄拳3(クマ)	3'25"48	RYO	1コインALL
7	鉄拳3(ジュリア・チャン)	1'38"31	PSY	1コインALL
8	鉄拳3(ガンジャック)	3'07"26	RYO	1コインALL
9	鉄拳3(モクジン)	4'25"60	PSY	1コインALL
10	鉄拳3(ブライアン・フューリー)	4'48"93	SAT	1コインALL

ハイスコア通信 お店から①

●アイリン夢空間(岐阜)

ゴールデンウィーク以降、たくさんの方々のご来店ありがとうございました。とくにUGF氏の戦国ブレード(アイン)全2周ALL、また、鉄拳3のガンジャックの片手プレー、両方ともすごかったです。

常連&店員一同

●ゲームプラザイエローハット(愛知)

この号が出ているころに、ほんのちょっとだけイエローハットが変わってると思います。

●GAME'sMILK(京都)

WiLL・タイトーイン002のみなさま、いつもありがとうございます、またお越しください。

●ゲーマーズハウスガンマ(大阪)

長らくスコア担当をしてきましたが今月をもって退職します。今まで御世話になった当店内外のスコアラーの方々や遠征でこれを読んでくれている元常連の方々に厚く御礼申し上げます。担当は変わりますがスコアはこれからも続けますのでどうぞ当店をよろしくお願いします。

by担当 津川

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)

8月10日ヴァンパイアセイヴァー大会開催! 参加者大募集、詳しくはTEL0727・59・7464まで。

●ファミリーガーデンパートIII(岡山)

第5号店ただ今リハビリ中です。

●カントリーボーイ(広島)

ハイスコア募集してます。最近国王にSPがたくさんできました。チュンリーと戦うためにあと若干名募集しています。

●ゲームプラザミッキー(広島)

スコアラーがいないし、ゲームも入んないので終わってる。

by まかくん

●アメニティスペースOZ(山口)

ヴァンパイアセイヴァー大会大盛況です。NEWゲーム続々入荷予定で「涙もの」のゲームも動いているので要チェック!

●タイトーイン空港通り店(愛媛)

〃空港通り通信〃完成間近! モンキーのみなさん、アンケートありがとうございました。

●サブカルチュア(福岡)

当店近くの同系列店の常連を吸収し、なんとか息をふきかえしました。これでしばらく申請数は大丈夫です。それに合わせるかのように店の真横にコンビニもできて実にいい感じです。現在壁をぶち抜いてコンビニと直結させようという案が浮上しております。

by やることがない担当

●アミューズメントラージ(福岡)

今回より1軍入りさせていただくことになりましたアミューズメントラージです。以前は、2軍の方で約1年半お世話になっていました。当店では、ビデオゲーム(バーチャロンを除き)全て1プレイ50円、クイズゲームに関しましては2プレイ50円となってます。また7月5、6日は、当店大ゲーム大会を行います。優勝者は、CDラジカセで4クラス部門分けで行いますので福岡の柳川市に来られた際には、是非当店へ御来店してください。

店長 大橋亮

●ゲームスポットフォーカス(大分)

H、K氏の活躍で〃ハイスコアのチャレンジが高まって高校生のメンバーが新生F友会なる物を作り、スコアを更新する度にスゴイよろこびようです。おまけにこのコーナー掲載決定だし大分のスコアラーがんばるけ～ん。

by M、AVE32

マンモス城インベーダーハウス ☆=4(8)
大阪府高槻市北園町18－14 ☎(0726)82－4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ (ネクロ)	4,708,000	ARI(よ)	ALL Ⓟ×8 ギル145万
2	鉄拳3 (シャオユウ)	1′10″81	K－O－T	ALL (同)付
3	ソルディバイド (カシュオン)	4,225,900	翔(よ)	2周目 (同)付(連)無
4	ソルディバイド (ティオラ)	2,944,100	翔(よ)	2周目 (同)付(連)無
5	怒首領蜂 (Cタイプ)	324,849,090	IGUラーメン(よ)	2－7 ショット強化
6	怒首領蜂 (Bタイプ)	272,877,610	働き蜂（時給0円）	2－7 ショット強化
7	怒首領蜂 (Aタイプ)	226,992,380	ばや兄内定記念 ぼや兄(偽)(よ)	2－6 ショット強化
8	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,775,800	ARI(よ)	ALL Ⓟ×0 乱入有ハンニャ無し
9	ストライダー飛龍	491,050	東京爆発娘	ALL 5機設定
★	1943(1P)	3,654,500	SGP－SV－TNK	ALL (連) モビ×2

GAME's DRAGON ☆=0 (39)
京都府京都市上京区千本通下位売下ル小山町888ドルスTWO 1 F ☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,957,800	Tiny－DIL あすは入社試験	クリア (連)(同) ハンニャ有
2	ヴァンパイアセイヴァー (レイレイ)	1,474,000	タコ太	クリア (連)(同) ハンニャ有
3	バトルサーキット (ピンク・オーストリッチ)	24,946,000	YAG千丸校本館	クリア (同)
4	バトルサーキット (イエロー・ビースト)	21,542,000	いか臭	クリア (同)
5	鉄拳3 (ポール)	1′28″35	河原町YOUキング	クリア
6	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,665,300	YAG千丸校2号館	クリア (連)
7	ストリートファイターⅢ (リュウ)	3,335,700	YAG千丸校3号館	クリア (連)
8	ストリートファイターⅢ (ダッドリー)	3,320,200	YAG千丸校4号館	クリア (連)
9	ストリートファイターⅢ (ショーン)	3,187,900	YAG千丸校5号館	クリア (連)
10	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	13,752,970	大門	クリア (連)

扇ケ丘レジャーセンター ☆=10(235)
石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ソルディバイド (カシュオン)	5,308,000	T. Clue－ISD	ALL (半) 1周267（虫ぜめ）
2	グループ・オン・ファイト	1,256,900	(だ)	ALL (連) ファルコ ゲルトハイマー
3	怒首領蜂 (C－レーザー)	290,972,530	M. T	2－7
4	鉄拳3 (ポール)	1′47″63	M. T	ALL
5	ティンクルスタースプライツ	2,537,872	奇村黄味哉おうらー	ALL メビウス 残2 43Hit
6	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	1,030,200		ALL (連) (必)
7	ヴァンパイアセイヴァー (ビクトル)	820,800		ALL (連) (必) P×3
8	ヴァンパイアセイヴァー (サス夫)	712,800	よし!!	ALL (連) (必)
9	ヴァンパイアセイヴァー (王)	680,300	限界点	ALL (連) (必)
10				

ゲーマーズハウス ガンマ ☆=1(2)
大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F ☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (B－TYPE)	315,725,730	働き蜂	2周ALL ショット強化
☆	バトルサーキット (キャプテン・シルバー)	28,640,500	YRM	ALLノーミス
3	ソルディバイド (カシュオン)	4,023,800	翔(よ)	2周目
4	ソルディバイド (ティオラ)	2,739,700	翔(よ)	2周目
5	ストリートファイターⅢ (ネクロ)	3,999,600	ARI	ALL リュウ65万 ギル104万 P×7
6	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド (アーサー)	469,470	tko－じゃんじゃかじじい	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	840,100	対戦者求みます！ TIS	ALL ハンニャ(出)
8	マジシャンロード	417,640	マジで人手不足	R－7
9	ヘビーユニット	769,250	また来るかも…	6－1 1周目 ラスボス
10				

GAME's MILK ☆=4 (19)
京都府宇治市大久保町101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′05″63	ZGM	ALL (同) 吉光
2	怒首領蜂	197,506,770	GSK	2－7 Aタイプ
3	バトルガレッガ	16,219,490	K. N(ど)	ALL ミヤモト
4	バトルガレッガ	14,232,380	GSK	ALL チッタ
5	ストリートファイターⅢ	4,293,500	L2A－GYO♥	ALL (連) オロ
6	ソルディバイド	3,422,400	IBM	2－4 ヴォーグ
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,637,400	R. H	ALL モリガン
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,282,800	Y. O	ALL Q－Bee
9	バーチャストライカー2	＋11	山岡	ALL コロンビア
★	風雲スーパータッグバトル	1,095,590	MIZ神－ZZ(か)	ALL ハヤテ・ゴズウ

ゲームプラザ・イエローハット ☆=0 (173)
愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (Q－Bee)	1,030,700	SOR－えくすたあ	ALL パーフェクト×3
2	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	579,500	S. Y（ユキ）	ALL
3	ソルディバイド (ティオラ)	1,580,100	NMT8.2i	2－1
4	アルペンレーサー2 (レース・ハイスピードコース)	1′39″523	ASG－ 如月浪人－RIN	ダウンヒル
5	怒首領蜂 (C－TYPE・ショット強化)	248,683,030	べーたな	2－7 1周目ノーボム
6	怒首領蜂 (A－TYPE・レーザー強化)	168,130,670	冥邪剣	2－6
7	怒首領蜂 (B－TYPE・ショット強化)	66,893,440	S. Y（ユキ）	2－4
8	パズルボブル3 (2.5モード、表)	260,494,510	ASG－ 如月浪人－RIN	ALL
9	パズルボブル3 (対戦モード、ふつう)	33,253,130	ASG－ 如月浪人－RIN	ALL バブルン
10				

ゲームセンターピノキオ ☆=0 (36)
兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット (イエロービースト)	30,652,700	SIN	ALL 1ミス
2	グルーヴオンファイト	861,500	TKD－MIN	ALL ゲルトハイマーとばばあ
3	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,291,200	DIC(偽)	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	757,800	DIC(偽)	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (キュービー)	807,700	DIC(偽)	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	698,400	DIC(偽)	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	652,200	DIC(偽)	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	683,600	DIC(偽)	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	751,100	DIC(偽)	ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	739,100	DIC(偽)	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆=1 (91)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)3389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	50,896,640	なんげ峰	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	882,100	来月ちゃんとします	ALL ビシャモンなし
3	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,065,500	DST♡まりりん	ALL ビシャモンなし
4	ソルディバイド (ティオラ)	2,519,100	1016才フェチ ESL－M. K（川田）	2－2
5	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,359,100	K・I・T	2周目プロローグ
6	鉄拳3 (ポール)	1′10″41	GUN JACK	ALL ウォーウォー
7	NEO Mr.Do!	687,040	ロケテスト	ALL
8	ブレイカーズ (ライラ)	12,583,700	もっと！	ALL
9				
10				

オレンジ ペコ ☆=12(31)
愛知県名古屋市昭和区隼人町 ☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	グルーブオンファイト	962,500	佐藤あげたん	ALL ラリー使用
2	NEO Mr.Do	1,328,600	アフロ波平	ALL クリアしただけ
3	怒首領蜂	277,156,120	NAI. 象	2－7 火蜂 (連)
★	対戦とっかえだま	4,729,700	SEI君ごめんね！ DKZ（店員倍損）	ALL 22連鎖 (連) 柳名取三郎使用
★	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	6,407,600	もうとっぺる君。肝心な所で動揺しちゃうね	ALL (連) 99% ハッピーエンド
6	マジカルドロップⅢ (ひたすら)	25,470,820	YAS(は)	ふつうスタート LV64
★	豪血寺一族2 (お梅)	4,762,100	Mr. カラー	ALL (連) (同)
8	雷電DX (初級・(連)あり)	7,431,060	ハシレ！キヨハラワン	ALL (連)
9	ヴァンパイアセイヴァー (Q－Bee)	885,100	フール君	ALL ハンニャあり
10	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	756,800	CIE	ALL CPU乱入あり

ジャスコ川西店プレイランド ☆=1(1)
兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,670,600	無	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(アンディ)	1,245,300	無	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー)	1,731,700	ぼぶ	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	746,000	永影	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	844,600	トヨカズ	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (バレッタ)	917,900	トヨカズ	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	925,600	D・M翔	ビシャモンまで
8	ぷよぷよSUN(ふつう)	555,179	なむSUN・IPA	ALL 14連鎖
9				
10				

タウンスポットプライランド ☆=5 (182)
大阪府栃木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	紫炎龍	63,673,420	GEKi(図)(ぬ)	ALL 8倍有り 1up×3
2	ネオ・ボンバーマン (ノーマル)	296,000	SIN	ALL
☆	ネオ・ボンバーマン (バトル)	20WiN	SIN	ALL
4	バトルサーキット (ピンク)	29,185,000	バトルサーキッTON（ブタ）	ALL 天帝有り
5	バトルサーキット (ブルー)	21,173,700	マルローネ命!?コボルト	ALL 天帝有り
6	ライデンファイターズ (ジャッジスピア(連))	45,948,300	STAC早乙女代議士と淀橋連合軍イヅミ	ALL
7	怒首領蜂 (C－TYPE(連))	141,135,610	KUN	1コイン2－6
8	鉄拳3 (ポールフェニックス)	1′07″11	T. M(欠)（森下純奈連合予備軍）	ALL
9				
10				

AMZA11 ☆=0 (14)
三重県熊野市木本町620－1 こまや2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	775,300	H・S	フェリシア
2	ヴァンパイアセイヴァー	839,400	H・S	Q－bee
3	鉄拳3	3′47″46	SKR	キング
4	ストリートファイターEXplus	1,725,400	H・S	滅殺リュウ
5	ストリートファイターEXplus	1,504,300	H・S	D・ダーク
6	ストリートファイターEXplus	1,862,800	H・S	リュウ
7	ストリートファイターⅢ	1,111,300	IDF	ヤン
8	ストリートファイターⅢ	1,868,200	E・H・M!!	リュウ
9	ストリートファイターⅢ	2,792,100	SKR	ケン
10				

ファミリーガーデンパートⅢ
岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEXplus (ゴウキ)	2,723,300	T☆O	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,955,700	KAG三厳	ALL(は)有
3	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,291,000	モリ子さん Fマスオ	ALL(は)有
4	ヴァンパイアセイヴァー (ジェダ)	892,900	SRX	ALL 契約完了
5	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	875,600	KID	ALL＋真ビシャモン
6	ヴァンパイアセイヴァー (VH－ガロン)	825,900	RYO	ALL CPU乱入㊒
7	ヴァンパイアセイヴァー (デミトリ)	788,300	KID	ALL 吸血鬼くん
8	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	575,400	KAZ	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー (ザベル)	562,200	KID	ALL ゾンビくん
10	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	528,500	NT1	ALL 八重魔法でない

タイトーイン002スタジアム ☆=5 (326)
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アウトラン (Bコース、レバー版)	4′40″90	運子ちゃん運子へ へちゃん運子ちゃの の	ALL 海外ver.
2	ソルディバイド (カシュオン(連))	3,839,500	あばでばい(ど) もへ	2周目ゲトウィン最深部で死亡
☆	鉄拳3 (花郎(必))	1′20″68	THE WILLARD	ALL
★	19XX (震電(連))	19,511,700	K. N(ど)	ALL 残5 B5
★	豪血寺一族2 (破鳥才蔵(連)(必))	4,949,900	のび太	ALL S×28
★	ナムコクラシックコレクションVol.1(ゼビウスオリジナル(連))	1,409,230	KTL－EL2（戦国ブレード）	ALL ノーミス
★	ナムコクラシックコレクションVol.1(スーパーゼビウス(連))	1,234,060	KTL－EL2（戦術エース3）	ALL
★	ザ・キングオブドラゴンズ (ウイザード(連)(必)付)	4,477,200	CYCLONE－KIW♪	ALL
★	ザ・キングオブドラゴンズ (クレリック(連)(必)付)	3,725,800	CYCLONE－KIW♪	ALL
★	U.S.ネイビー ((連)付)	2,933,280	HYAKU－KTL－十三アインUGF	ALL F－18使用 万引き装置付

GAME'sWiLL ☆=20(351)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,840,500	TUR－NARK	ALL (連)
☆	ネオ・ボンバーマン (ノーマル)	635,100	WZH	ALL (連)(同) 残1
3	バトルサーキット (エイリアングリーン)	29,945,000	WZH	ALL (連)(同) 残1
☆	とべ!ポリスターズ	630,460	メイズ見たいよ！ L2A－大明神♥	ALL (連) 切実です
5	ストリートファイターEXplus(豪鬼)	2,741,600	デカスリート名人 KHJ	ALL (連) ガルダパーフェクト
☆	ストリートファイターⅢ (オロ)	4,887,900	L2A－GYO♥	ALL (連)
7	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,744,800	TUR－NARK	ALL (連)
8	ストリートファイターⅢ (ネクロ)	4,101,500	アースジェットでかつお退治	ALL (連)
9	鉄拳3 (レイ・ウーロン)	1′36″76	拓	ALL
★	マクロスプラス (VF・11)	5,316,190	J. G. K－ALL(副)	ALL (連)

ヒットゲームBEST10

V・セイヴァーダントツTOP

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	−	ヴァンパイア　セイヴァー	902	カプコン
2	1	鉄拳3	786	ナムコ
3	3	バーチャファイター3	477	セガ
4	4	怒首領蜂	378	アトラス
5	2	ストリートファイターⅢ	304	カプコン
6	6	X-MEN VSストリートファイター	270	カプコン
7	11	ソルディバイド	144	彩京
8	5	バトルサーキット	139	カプコン
8	7	バトルガレッガ	139	エイティング/ライジング
10	8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	116	SNK

11位	電脳戦機バーチャロン 113	12位	電車でGO! 111	13位	子育てクイズ マイエンジェル2 94	14位	ストリートファイター EX 88	14位	ストリートファイター EX plus 88

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	−	ヴァンパイア　セイヴァー	884	カプコン
2	1	鉄拳3	784	ナムコ
3	3	バーチャファイター3	534	セガ
4	2	ストリートファイターⅢ	397	カプコン
5	6	怒首領蜂	247	アトラス
6	4	X-MEN VSストリートファイター	230	カプコン
7	5	子育てクイズ　マイエンジェル2	203	ナムコ
8	8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	134	SNK
8	−	ソルディバイド	134	彩京
10	7	バトルサーキット	120	カプコン

11位	電脳戦機バーチャロン 113	12位	ストリートファイター EX plus 111	13位	電車でGO! 109	14位	バーチャストライカー2 103	15位	バトルガレッガ 84

V・セイヴァー好調な滑り出し

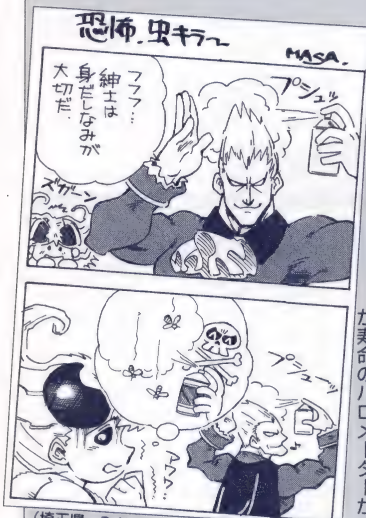
今月は、カプコンの期待作、ヴァンパイアセイヴァーが初登場で1位を獲得しました。1位としては、人気部門でひさしぶりに900点オーバーのポイントをGET。滑り出しは好調のようです。

V・セイヴァーでは、シリーズ通しての魅力である、キャラクター作りに力が入れられています。新キャラクターはジェダ、キュービー、リリス、バレッタというところですが、好評をもって迎えられているようです。

ゲーム内容は、チェーンコンボとガードキャンセル、そして独特のダッシュを使った攻めに特徴があります。そこがややとっつき辛く感じる人もいるかもしれません。

そこをカバーするのが、ひとつはキャラの魅力。もうひとつは、うまい人の動きがとてもカッコ良く見えるかどうか。そこがポイントでしょう。その華麗な動きに魅せられてプレイしてみたくなるものです。その点、空中ガードできるためやや安直に跳びこめるのが気になるところ。

そうは言っても、それは細かいレベルの話。全体的には、カッコ良い動きが見せられるゲームになっています。今後は、使われるキャラクターが絞りこまれてしまうかどうかが寿命のバロメーターか。



（埼玉県　P. N. MASA）

新しい試みの難しさソルディバイド

対戦格闘ゲーム以外は、新作がややさびしい月でした。そんな中で、彩京のソルディバイドが変わったタイプのゲームです。

アクションゲーム感覚のシューティングで、とても面白い試み。見た目のインパクトもあります。

しかし、常に画面の一番前に進んで斬る、ファイヤーの魔法を多く使うなどの、独特のセオリーが理解されていません。普通のファイナルファイトタイプの格闘ゲームと同じ感覚で、遊べるようにするとよかったのではないでしょうか。

このゲームシステムは魅力があるので、格闘ゲームのノウハウを生かして、また挑戦して欲しい気がします。

来月は、タイトーのGダライアスに注目。面白いゲームに仕上がったとのウワサですが、どのように受け入れられるでしょうか?（石井ぜんじ）

ゲームセンターパスカル大福店 ☆=0 (21)

岡山県岡山市大福134−4　☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,081,700	井宿	フェリシア　1コイン ALL
2	怒首領蜂	127,854,870	ZZZ七首	2−5まで　Cタイプ S強化
3	天地を喰らう2	1,739,400	ミシャクジスサノオ	張飛　1コイン ALL
4	ストリートファイターEXplus	2,579,300	SAN	ケン使用　1コイン ALL
5	バトルサーキット	21,623,100	ZZZ七首	ピンクオストリッチ ALL
6	レイストーム	7,740,350	ミシャクジ	GRAY2　1コイン ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,023,400	DENSE − PAS − EVA	サスカッチ　1コイン ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,187,200	DENSE − PAS − EVA	モリガン　1コイン ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー	601,000	ダイビヨウドウ万歳	ビクトル　ALL
10	天地を喰らう	1,635,160	役小角	趙雲かみ殺し×2 ALL

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=2 (11)

広島県広島市安佐南区長楽寺町1−1−37　☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リーグマン	330,070	YSAことカツをクランキーあきた。	ALL　レッド使用
2	リーグマン	252,500	マッチョことイシイハネモノ大好き。	ALL　ブルー使用
3	鉄拳3	1′18″55	おさむ本家	ALL　ポール使用
☆	スカッドレースTwin	2′02″26	MSO・おーさま㊩	昼　TA、F1使用
5	バトルサーキット	18,113,300	おさムー（バ・ブルファミリー）	ALL　イエロービースト
6	怒首領蜂	153,017,840	まぐれウルフ	2−7　タイプ・C ショット
7	鉄拳3	2′24″30	おさムー国王SP沢山	ALL ジュリア
8	鉄拳3	2′27″20	おさムー国王ゴン太関係禁止	ALL ガンジャック
9				
10				

オキモト ☆=1 (19)

広島県広島市西区南観音3−15−3　☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット（イエロービースト）	17,500,900	G	ALL8
2	バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	21,779,900	AHO	ALL8
3	バトルサーキット（エイリアングリーン）	6,216,400	G	ALL8
4	バトルサーキット（サイバーブルー）	3,788,100	G	ALL7
5	バトルサーキット（キャプテンシルバー）	3,323,200	G	ALL7
6	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,191,100	AHO^2	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,028,600	DOI	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	924,000	KMO	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	863,500	HIRO	ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	781,200	HIRO	ALL

ゲームプラザミッキー ☆=1 (40)

広島県広島市南区的場町1−7−2　☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,264,700	ねずぎよ	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	830,300	ねずぎよ	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	754,200	ねずぎよ	ALL
4	バトルサーキット（キャプテン・シルバー）	25,430,500	でびるかまら	ALL　ノーミス
5	鉄拳3（ニーナ）	3′20″15	JBL−ONYさん元気？MMK−DAC	ALL
6	ティンクルスタースプライツ	2,260,502	誰かやりかたおしえてください！まかくん	ALL　ド・ケスペイ
7	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	571,900		ALL
8	ストリートファイターⅢ（アレックス）	1,054,400	ストⅢ又やるかな？パリオの双竜	ALL
9				
10				

アメニティスペースOZ ☆=0 (39)

山口県小野田市西葛西664−3　☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース　ツイン DAY初級（タイムアタック）	2′02″72	Mr. X	NEW. Ver.
2	スカッドレース　ツイン ナイト初級（タイムアタック）	1′52″07	Mr. ?	
3	スカッドレース　ツイン 中級（レース）	2′37″21	AEC	
4	スカッドレース　ツイン 上級（レース）	2′36″08	TMX	
5	マジカルドロップⅢ（ストーリーモード）	1,061,404	"鬼逐皇"月読	連鎖21　フール
6	ソルディバイド	2,746,300	SIN	1C.　2−4 Lev.　イージー
7	ストリートファイターⅢ	2,823,700	押川	1C.　ダッドリー
8	コズモギャングザビデオ	18,034,600	XEXEX・EX・EBI	1C.　Lev. イージー
9	テトリスプラス パズルモード（イージー）	115,900	PKG	1C
10	テトリスプラス パズルモード（エキスパート）	217,200	RSV	1C

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	742,700	Mr−END	ALL (ビシャモン)
2	ヴァンパイアセイヴァー	724,300	Mr−K・T	ALL (ガロン)
3	ストリートファイターⅢ	2,280,600	Mr−YAS	ALL (イブキ)
4	鉄拳3	3′29″10	Mr−SIN	ALL (ポール)
5	X−MENVS ストリートファイター	1,568,400	Mr−BEE	ALL (ウルヴァリン)
6	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	1,656,600	Mr−K・T	ALL (ジョー)
7	鉄拳2ver.B	1′43″40	Mr−SAM	ALL (王)
8	ティンクルスタース プライツ	1,832,220	Mr−OWA	ALL (キャラクター)
9	パズルボブル3	71,621,850	Mr−END	ALL
10	レイストーム	13,200,050	Mr−OWA	S−6

ワンダーランド ☆=1(6)

宮崎県延岡市幸町3−110島津ビル1F ☎(0962)34−7827

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R−GRAY1)	14,198,750	BNK²−CRAIF	ALL やっとだよ
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,195,000	F.	ALL フェリシア
3	ヴァンパイアセイヴァー	710,100	Mr. 天 with天宮一喜	ALL デミトリ COM乱入有
4	ヴァンパイアセイヴァー	681,800	Y. H	ALL リリス
5	ヴァンパイアセイヴァー	656,700	Mr. 天 with天宮一喜	ラスト ジュダ COM乱入有
6	ヴァンパイアセイヴァー	544,800	かわい	ALL バレッタ
7	ネオ・ボンバーマン (ノーマルモード)	405,500	かわい	ALL ノーミス
☆	ネオ・ボンバーマン (バトルモード)	20win	かわい	ALL こてつ
9	ストリートファイターⅢ (ケン)	1,426,200	LLL	ALL
10				

ゲームプラザ ☆=0(221)

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド (カシュオン)	3,326,100	悶悟涙 KMM	1C.2周目 ミノタウロスの次
2	ソルディバイド (ヴォーグ)	2,463,100	Darwin−SIZ	2−2最初 どうすればいいの?
3	ソルディバイド (ティオラ)	2,401,400	Darwin−SIZ	2−1後半 最初がヤマ
4	グループオンファイト	1,177,100	悶悟涙KMM 投げ重要	1C、ALL 忍者・天神橋使用
5	マジカルドロップ2 (ひらめきモード)	78,400	87秒が2回・・・ ATS−LKC	1C、ALL(パ) 遅すぎ
6	鉄拳3 (シャオユウ)	1′39″85	DAI	ALL
7	鉄拳3 (ヨシミツ)	1′45″05	N. Y	ALL
8	鉄拳3 (ヘイハチ)	2′28″91	AGE	ALL
9				
10				

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1−1−5 ☎(0975)32−4355

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (TYPE−B−LASER)	346,335,580	H、K	2−7 6月18日 1周13640万
2	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,407,500	CHAエロザーマス	ALL 6月5日
3	ソルディバイド (カシュオン)	3,773,800	新生F友会 花屋OBQ	2−7 6月22日
4	ソルディバイド (ヴォーグ)	3,076,900	新生F友会 ACE−K	2−5 6月9日
5	ソルディバイド (ティオラ)	2,708,300	新生F友会 AMG−E	2−3 6月17日
6	鉄拳3 (吉光)	59″31	新生F友会 花屋OBQ	ALL 5月24日
7	鉄拳3 (エディ・ゴルド)	2′58″93	新生F友会 AMG−E	ALL 6月19日 2ミス
8	鉄拳3 (クマ&パンダ)	2′55″56	新生F友会 AMG−E	ALL 6月15日 2ミス
9	鉄拳3 (ジュリア・チャン)	1′43″50	新生F友会 花屋OBQ	ALL 6月15日
10	ストリートファイターⅢ (ケン)	3,883,600	H、K	ALL 6月21日

モンキーハウス本館 ☆=7(342)

福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	グループオンファイト (火澄、天神橋)	1,296,800	悶悟涙KMM マックスレイガン禁止	ALL 14万×4 12万×1 (連)(同)
2	マネーアイドルエクス チェンジャー(CPU対戦)	7,716,680	G. M. C. 悶悟涙T・H	ALL バリカス 100万×6
☆	マネーアイドルエクス チェンジャー(1人で練習)	9,999,999+α	G. M. C. 悶悟涙T・H かんぺき♡	1C 約1時間 LV99+α
★	スターグラディエイター (サターン)	1′31″10	G. M. C. 悶悟涙T・H IQ500使用	ALL (連)(同) 4770
★	スターグラディエイター (ゼルキン)	1′52″44	G. M. C. 悶悟涙T・H フッ若いな	ALL (連)(同) 4288 ビバ×1
6	ソルディバイド (ティオラ)	2,607,200	全員のストレスが上がった(ち)	1C 2−4 3日でやめた
7	とべ!ポリスターズ	621,010	G. M. C. 悶悟涙げえむのごんちゃん(自)(爆)	ALL 残×0 (連) 舟が自慢♡
8	ギャルズパニックS	1コインALL	今月もちゃんと8つ埋まりました。よかった	
9				
10				

サブカルチュア ☆=3(160)

福岡県筑紫野市二日北1−2黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ウォーザード	4,294,000	タオ耐道 8号	ALL (連)(同)付 タオ使用 LV20
2	ヴァンパイアセイヴァー	2,003,300	いのうえたくやに捧ぐ どぐされヲタク 8号	ALL (連)(同) モリガン
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,738,600	サンソフト様へ 麦ちゃんくれ (局)ちょ	ALL (連)(同) フェリシア
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,201,600	元祖ロリータマシーン よっし〜	ALL (連)(同) リリス
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,128,200	一周忌メモリアル スコア 菊千代	ALL (連)(同) Q−BEE
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,108,000	本家ロリータハンター (局)ちょ	ALL (連)(同) バレッタ
7	ヴァンパイアセイヴァー	935,200	スクールゾーンは狩りの場所 (局)ちょ	ALL (連)(同) アナカリス
8	ヴァンパイアセイヴァー	967,700	ラ・マン募集中(小学生のみ) よっし〜	ALL (連)(同) ジェダ
9	ヴァンパイアセイヴァー	997,200	KOR	ALL (連)(同) デミトリ
10	ソルディバイド	2,563,900	KOR	2−5 (連)付 カシュオン

ホワイトハウス箱崎店 ☆=3(65)

福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ビーストアロー)	53,078,480	(パ)	ALL 連付き
2	蒼穹紅蓮隊 (一号機屠竜)	31,791,201	税改	ALL 連付き Ⓑ×11 コクベツ改1/4
★	蒼穹紅蓮隊 (二号機紫電)	35,164,110	G'z KYO	ALL 連付き Ⓑ×10 バクザン2倍
4	怒首領蜂 (Aタイプ)	86,321,570	BRG	2−4 ショット強化 MAX 390HIT
5	怒首領蜂 (Cタイプ)	272,118,300	FTC−MIY	2−6 ショット強化 MAX 546HIT
6	バトルサーキット (サイバーブルー)	24,441,700	G'z メチャ	ALL あと300万
7	バトルサーキット (エイリアングリーン)	26,823,900	G'z メチャ	ALL 1ミス
☆	ヘヴンズゲート (ジン)	2′51″26	G'z HID	ALL (同)付き
9	鉄拳3 (ポール)	1′16″50	暇があったらまだやる てでぃべあ	ALL (同)付き
10				

アミューズメント ラージ

福岡県山門郡三橋町下百町6−6 栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,565,800	のり吉つぁん 以前はPOPさんby(店)	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,578,200	MUGEN	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (オルバス)	1,017,500	MUGEN	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	995,400	KOU マジメに学校行け!!by(店)	ALL
5	鉄拳3 (ポール)	1′01″56	D 藤原とうふ店のパンダトレノby(店)	ALL
6	鉄拳3 (吉光)	1′30″70	BUT−ABM	ALL
7	鉄拳3 (シャオユウ)	1′32″58	にょしお (店員A)	ALL
8	鉄拳3 (レイ)	2′04″88	にょしお (店員A)	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	1,832,400	NAM MUGEN君 イチオシのカセギ野郎	ALL SSS×17 ジョー東
10	サイドバイサイド (初級)	2′06″20	F. A. N. G. −AKD JAMA	ALL JZA80 AT使用

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2′49″41	いのかつよろしく	ポール ALL
2	マジカルドロップⅢ	975,760	"超殺ル"月読	ストリート ふつう ムーン使用
3	マジカルドロップⅢ	1,918,388	+="愛"死"死"=	ひたすら ふつう 10段
4	バツグン	2,776,660	栗砂"ICE"月読	1C ALLイージー TYPE−C使用
5	ソルディバイド	483,700	栗砂"金剛騎士"月読	ヴォーグ
6	ヴァンパイアセイヴァー	493,500	烈死死月読	フェリシア 大Ⓚ通常
7	ヴァンパイアセイヴァー	405,000	羅武死月読	レイレイ 大Ⓚ通常
8	ヴァンパイアセイヴァー	502,000	PSYCO死月読	リリス 大Ⓟ通常
9	ヴァンパイアセイヴァー	467,100	超殺ル死月読	ガロン 大Ⓚ通常(初)
10	ヴァンパイアセイヴァー	466,300	綺羅2死月読	モリガン 大Ⓟ通常

ビッグウェーブ ☆=6(37)

高知県高知市曙町1−8−25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,116,800	黒人の山中です	ALL
2	バトルサーキット (ピンク)	32,930,300	スト(研)GUY	ALL 連同付 ボーナスおち
3	バトルサーキット (グリーン)	29,303,800	スト(研)GUY	ALL 残0
4	バトルサーキット (ブルー)	23,760,600	さすが王様。無敵中を殺すとは−京都オルバス	ALL 残0 金3920
5	バトルサーキット (シルバー)	20,937,200	実力はNo5!違いますかな ばくだ	ALL 残0 金3300ぐらい
☆	怒首領蜂 (Aタイプ,レーザー)	443,285,830	つながれば5億。予定 LAOS−長田仙人	2周ALL 残×2
☆	怒首領蜂 (Bタイプ,レーザー)	409,892,630	のんびりやります。 LAOS−長田仙人	2周ALL 残×1
8	鉄拳3 (キング)	1′42″96	大・敗・北!!負け負け スト(研)GUY次に期待	ALL 同付 予1分14秒
9	鉄拳3 (エディ)	2′31″83	予選がこれやのになぜ! HAS	ALL 同付 予1分59秒
10	バトルガレッガ (ガイン)	15,211,160	ときメモファンの車両切り離し完了!! (汁)	ALL 鳥250万

タイトーイン空港通り店 ☆=0(31)

愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (リン)	2′23″60	クレイジー岩鬼	ALL
2	鉄拳3 (ロウ)	2′28″30	クレイジー岩鬼 (また来てね)	ALL
3	スタックコラムス (自動モード)	379,814	SUR−R. T(犯) (コラムス神体)	ALL
4	レイストーム (R−GRAY1)	14,229,550	MI !	ALL 5設 残3
5	サンダードラゴンⅡ (1P側)	4,137,910	SUR−R. T(犯) わしゃーできん	ラスボス
6	サンダードラゴンⅡ (2P側)	4,441,440	SUR−是楠(犯)	ラスボス
7	パズルボブル3 (2.5)	497,030,880	MI !	ALL
8	首領蜂 (Bタイプ)	25,377,620	MI !	2−4
9	ウルトラ警備隊 (タロウ)	9,859,000	SUR−R. T(犯) 計算ミスもげる	ALL (連)
10	戦国エース (アイン)	1,818,800	SUR−R. T(犯)	ALL (連) 4設

チャレンジバンバン ☆=5(133)

愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,662,800	FAD−IDA	ALL モリガン乱入有
2	ヴァンパイアセイヴァー (モリガン)	1,074,000	たけしくん	ALL
3	グルーヴオンファイト	1,109,300	酢苦売キル	ALL MAD、天神
4	怒首領蜂 (A−タイプ)	380,707,130	LAOS−長田仙人	2周ALL
5	怒首領蜂 (B−タイプ)	127,661,540	クレイジー岩鬼	2−5
6	怒首領蜂 (C−タイプ)	131,439,160	よ〜すけ−DSG(愛光生)	2−6
7	ストリートファイターⅢ (リュウ)	3,817,300	★−暗黒龍	ALL
★	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙)	41,919,590	BANRI	ALL
9				
10				

ハイスコア通信 担当者から

毎回ぬきつぬかれつのデッドヒートを繰り広げてるプレイシティ24とアイリン夢空間の2店だが、今月は☆1個差でプレイシティ24が首位に立っている。

両店とも主要な機種が☆にむすびついていないが、アイリン夢空間がみせているヴァンパイアセイヴァーへの動きは他の集計店にとってかなりの脅威になっているのではないだろうか。

3位のGAME's WiLLは地味ながら着実に☆を獲得している。気がつけば上位2店との差はあとわずか、順位をひっくりかえす可能性もでてきた。

5位のオレンジペコはねこん氏不在の苦しい戦いを強いられている。このまま転落していくのか、それとも底力を見せてくれるのか。ここが正念場のはずだ。

今回から福岡県のアミューズメントラージ、大分県のゲームスポットフォーカス、そして東京都のトライアミューズメントタワーと赤羽ニューオリンピアの4店があらたに集計に加わった。これからの活躍に期待したい。

☆獲得数上位店(2・28〜8・30時点)

順位	店名	今月	合計
1	プレイシティ24(北海道)	2	27
2	アイリン夢空間(岐阜)	1	26
3	GAME'S WiLL(京都)	4	20
4	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	3	13
5	jogo江古田店(東京)	3	12
5	オレンジペコ(愛知)	0	12
6	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	3	9
7	モンキーハウス本館(福岡)	2	7

次回のスコア締め切りは **8月24日** (25日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。

❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。

※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
7月発売					
ブラッディロア	エイティング/ライジング/ハドソン	格闘	8－3	7月中	対戦が熱いぜ、獣化ボタンで一発逆転だっ！
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘	8－4	7月中	新キャラクターが7人登場！ますます熱い夏を楽しんでください!!
閃激ストライカー	カネコ 童	シューティング	8－2	7月中	
MSH vs ストリートファイター	カプコン	格闘	8－6	7月中	
LOST WORLD	セガ	ガンシューティング	特殊	7月中	
FINAL FURLONG	ナムコ	通信競馬ゲーム	手綱	7月中	
Gダライアス	タイトー	シューティング	8－3	7月中	
サイド バイ サイド2	タイトー	ドライブ	8－3	7月中	
8月以降発売					
ジャンジャンパラダイス2	カネコ	麻雀	KB	8月予定	
対戦ホットギミック	彩京	麻雀	KB	8月予定	彩京初の麻雀ゲーム登場！豪華声優陣起用のキャラクターが熱すぎ！
コットン2	サクセス/セガ	シューティング	8－3	8月予定	
ポケットファイター	カプコン	格闘	8－3	秋頃予定	
ストライカーズ1945Ⅱ	彩京	シューティング	8－2	秋頃予定	ファン待望の縦スクロールシューティングゲームが帰ってきた！新たな機体と任務が熱すぎ！
ゼロガンナー	彩京	シューティング	8－3	年末予定	彩京初の3DCGシューティング登場！続報を待つべし！
発売日未定					
パルスター2	SNK	シューティング	未定	未定	
SAMURAI SPIRITS 侍魂	SNK	格闘	未定	未定	SNK初のポリゴン剣劇格闘もの。新しい侍魂を感じてください。
幕末浪漫 月華の剣士	SNK	格闘	未定	未定	幕末を舞台に繰り広げられるSNK期待の新作。インタビューも載ってるよ。乞う御期待!
ソーラーアサルト	コナミ	3Dシューティング	特殊	未定	
ファイティング武術	コナミ	格闘	8－3	未定	
ウェディングラプソディ	コナミ	クイズ	特殊	未定	
ウイニングスパイク	コナミ	バレーボール（スポーツ）	8－2	未定	

ダーメスト連動企画！200号記念プレゼントコーナー

締め切り　8月30日必着
発表　10月30日号
ハガキ　176ページ

ここではゲーメスト通巻200号を記念して、編集者全員の私物を読者のみんなにプレゼントしちゃうぞ。122ページの200号記念特大プレゼントのほうだけじゃなく、こっちのプレゼントにも応募してね。

1 猿渡雅史提供

ギャルアイ&ザベゲーセット

「突撃!!ミンメイアタック課長」猿渡からは、今や幻となった「ギャルズアイランド1」と「ザ・ベストゲーム」をセットで。



1名様

2 悪代官霜電提供

ワンダーメガドリームセット

「黄昏のちょんまげ編集」霜電からは、定価で買えば8万なんぼのワンダーメガを。コントローラ3つにソフト数本付き。



1名様

3 NORICK提供

エアズームアルファ（ファーストカラー）

「悶絶!!貧乏クジ編集」ノリックからは、COOLなナイキシューズを。サイズは27・5で状態は極美、もちろん箱付きだ。



1名様

4 チョビーヌ辻本

声優CDごった煮セット

「人間声優年鑑編集」辻本からは、声優のCDいっぱいを。初回限定版多数有り。



1名様

5 袋コージ山下提供

プロレスパンフいっぱい

「歩くプロレスマニア館編集」コージからは、新日やK1とかのプロレス関係のパンフいろいろをセットで。



1名様

6 マッスル北裏提供

キングオブモンスターズのCD

「1文字違いのマッチョマン編集」北裏からは、机の奥から発掘されたキングオブモンスターズのCDを。



1名様

7 青木へな提供

ときめきグッズ各種

「悲劇の進行マッスイーン編集」へなからは、机の中に知らない間に入ってたときめきグッズいっぱいをセットで。



1名様

8 トロピコン小山内提供

ゲームボーイ型のおもちゃいっぱい

「エセネットサーファー編集」小山内からは、ゲームボーイの形をしたおもちゃ一式をセットで。



1名様

9 コドモ提供

マスターグレードガンダム、1/6音無響子フィギュア、スパⅡXの基板

「永遠の6歳児アシ」コドモからは、ガンプラと、響子さんのフィギュアと、スパⅡXの基板を。



各1名様

10 ハナロー提供

美少女アニメLD各種

「課略のショタっ子勇者王アシ」ハナローからは、いろんな美少女アニメのLDをセットで。



1名様

11 モルダー嶋YANG提供

X-ZONEセット

「神保町の池田貴族アシ」嶋YANGからは、創刊号から買い続けている「X-ZONE」をセットで。



1名様

12 ダソズリ小助提供

PSソフト「戦略将棋」、アイワのヘッドホンステレオ

「メストパチンコ梁山泊」ダソズリからは、PS用ソフト戦略将棋と、ヘッドホンステレオを。



1名様

13 アストナージ加賀提供

西部警察のゲームウオッチ&シュオッチ

「からくりメカ修理エアシ」加賀からは、西部警察のゲームウオッチと、連射能力測定マシーンシュオッチを。



各1名様

14 グッチ提供

解約したDDIのPHS

「沈黙の日系メフィラス星人」グッチからは、解約したDDIのPHSを。もらった人は自分で契約してね。



1名様

15 はしづ提供

セーラームーンRの電子ゲーム

「浦和のピカチュウマンアシ」はしづからは、その昔若気のいたりで購入したセーラームーンの電子ゲームを。



1名様

16 新卒馬野提供

ふしぎの海のナディアのCD

「編集部の駄馬米労働」馬野からは、人からもらったナディアのCDいっぱいをセットで。



1名様

当選者発表

5/30・6/15合併号 プレゼント当選者発表

虹色町の奇跡基板
小澤正治君　宮城県

鉄拳3キーホルダー
松下朋子さん　長崎県
丹波良治君　千葉県
鈴木光雅君　熊本県

ラストブロンクスぬいぐるみ
本島賢太郎君　静岡県
安藤和彦君　大阪府

ガチャヤ王FFⅦセット
井上久美さん　京都府

スーパーリアル麻雀フィギュアセット
今津耕平君　徳島県

同級生ライトフィギュアセット
白戸　博君　福岡県

ときめきメッセージカード
吉田　勝君　宮城県
藤本将景君　高知県
鈴木康之君　神奈川県
平野克典君　大阪府
平田俊紀君　東京都

6/30日号 プレゼント当選者発表

ヴァンパイアセイバー基板
細谷潤一君　広島県

シークレットファイルセット
坂井伸行君　島根県
坂田聡美さん　熊本県
佐々木美樹さん　香川県
海老原由紀さん　茨城県
松本　肇君　青森県

電車でGO！等身大POP
尾道洋太君　山口県

わくわく7ポスター
福田祐司君　北海道
伊藤　恵さん　鳥取県
田沢一樹君　東京都
青木美紀康君　神奈川県
福島久美子さん　神奈川県
矢部　悟君　愛知県
木村優美さん　宮崎県
高橋智恵子さん　奈良県
井上正治君　東京都
鈴木雄一君　広島県
佐伯悟郎君　千葉県
池田夏美さん　広島県

7/15日号 プレゼント当選者発表

エヴァTシャツセット
内島和典君　青森県
大久保綾子さん　兵庫県
小林　誠君　千葉県
斎藤智宏君　兵庫県

エヴァキーチェーンフィギュアセット
宇佐見忠信君　千葉県
田沢　努君　富山県
川島孝幸君　静岡県
吉田昭博君　兵庫県

「怒首領蜂」基板
大久保　健一君　長野県

タツノコキャラクターフィギュアキーホルダーセット
福島　仁史君　神奈川県

仮面ライダーソフトキーホルダーセット
木村　昌子さん　岐阜県

VF2 お守りキーホルダーセット
印藤　紀子さん　愛知県

VF2 BIGキャラスタンプセット
田地　陽子さん　大阪府

VFK 貯金箱バーチャバンクセット
秋葉　由紀子さん　千葉県

VF3 キーチェーンマスコットセット
佐々木　恵子さん　岩手県

JAVA TEAバトル甲子園VF3マグカップ
松尾　一邦君　長崎県

鈴木真仁サイン入りCD
篠崎　憲広君　奈良県

バトルサーキットポスター
山下　淳平君　東京都
甲田　充明君　茨城県
池田　信行君　愛知県
小林慎太郎君　東京都
荒木　英彰君　新潟県

零豪Tシャツ
内藤　亮君　神奈川県
吉田　周司君　岐阜県
田沢　努君　富山県

ナコ&リム夫婦湯のみセット
桑原　徹也君　奈良県
小松　謙太朗君　京都府
関本　大介君　北海道

妖精さんマウスパッド
関根　昌宏君　東京都
溝口　僚我君　東京都
佐部利　忠行君　愛知県
野亦　弘耕君　栃木県
福田　匡君　東京都

NOTICE

NEXT GAMEST / SEPTEMBER 30

●今号でめでたくゲーメストも200号を迎えました。次号からはいよいよ未知の領域200号紀へと突入します。ゲーメストは年間21冊出るので、300号紀まであと約5年かかる計算になります。長いですね。でもあっちゅーまなんだよね。

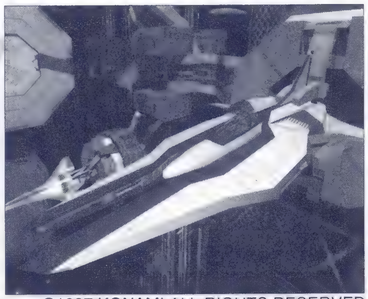
201 ANNIVERSARY

この夏、キミは燃えていたか？
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

日米決戦再び！
MSH VS.ストリートファイター

とりあえずキャプっとけ！
Gダライアス

シューティングの新機軸
ソーラーアサルト



今が旬

17キャラを使いこなせ!!
鉄拳3

全国大会開催決定！
ヴァンパイアセイヴァー

バーチャファイター3（セガ）／ロストワールド（セガ）／ポケットファイター（カプコン）／トップスケーター（セガ）／コットン2（サクセス）／ブラッディロア（ライジング/エイティング/ハドソン）／怒首領蜂（アトラス）／ほか

ゲーメスト次号（No.201）は予価560円で
8月30日(土)発売！

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

最新ゲーム情報が満載の
月刊コインジャーナルは
おいらの強～い味方。

たとえば
●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機をみつけよう!

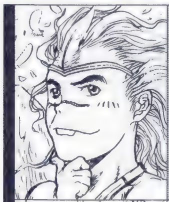
●新製品やインカム情報が気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に￥1,650（送料込）を入れて送ってネ!

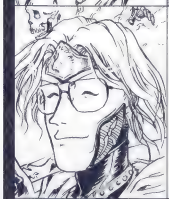


コインくん

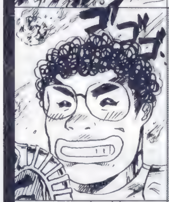
株式会社コインジャーナル
〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F　TEL 06-354-9891



●新しいビルになって初めての夏を迎えるわけなのだが、まあ冷房が効いて涼しいこと！寒いくらいに！おかげで家に帰るのが嫌になっちゃいました！（家で寝ると暑いんだもの！）とにかく過ごしやすい！けど身体の具合は良くない！これってマズいんでは…。どうしよう…。でもゲームで汗かけるからバランス取れてるかも…。んなわけないか。　（夏も黒くなろうかどうしようか悩んでいる私、何かマリンスポーツを始めようかなぁ。ずるずる）

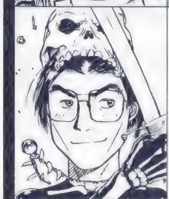


●職業柄、ゲーム性というものについて考えをめぐらすことが多いが、最近は〝創り手側の見地〟というものについても考えられるようになってきた(気がするだけ)。背景やキャラの立ちポーズ1つとってもすべてが重要で、いい作品にするには**妥協は許されない**。シューティングや3D関係も同じだ。しかし、時間に縛られる世の中、製作期間との闘いが熾烈を極める。原稿もまた然り。全く時間をかけずにいいものを作れたら苦労はないのに。（KAL）

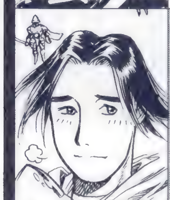


●久しぶりに宅配便に参加した。しかも秋田までの遠征とかなり遠くまで足を伸ばしてきた。現地では、まさかのゲームの大会だったので満足な成績が残せませんでしたが、いろいろとお世話になりありがとうございました。

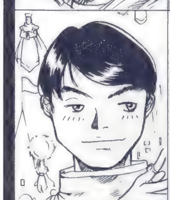
あと、マジックの大会に出場してみた。ちゃんと公式戦だったがさすがにレベルは高い。もっと腕を磨いて再び挑戦するつもり。だけど、本戦に残るのはツライねぇ。　（ニーナなの?がっちん）



●子供の頃大して興味を引かなかったものが、大きくなるにつれ突然輝いて見えることがある。棚の奥に眠っていたショパンのCDを聴き、習い事という窮屈な思い出のフィルターがいつの間にか新鮮に感じるピアノの音色に溶けていく気がした。無理してイヤなことをやる必要はないとは思うが、それが「ダメなもの」と決めつけるのは自分にとって損だということを実感。ゲームも同じだね。(「中田先生、英雄ポロネーズ教えてくれて有難う」はまー)



●先日、生まれてこのかた病気知らずの体にとうとう限界がきた。ギリギリの生活が災いしてか、年々痩せ細る体に不安を覚えつつもなんとか耐えてきたのだが…ウーンこれからは健康に気をつけないと…。でも入院も悪くない、なんつっても看護婦さんがね…たまんないっすよ、いやホントマジで。しばらくはナース一筋だな(って何が?)。ところでアレのVerアップ、今のところ、「ハ?」って感じ。あれじゃVer. ダウンだよ。あーあ…。(しじみ)



●ゲーセンで対戦格闘ゲームをやっていると、ごくまれに相手にわざと1セットとらせる人間がいるが、自分はこういったことをされるのが非常に嫌いである。なぜそんなことをするのか理解できないし、理解しようとも思わない。ただいえるのは、そういうことをされると一気にヤル気が失せてしまい、非常につまらない対戦になってしまうということだ。対戦をやるからには、常に真剣勝負を楽しみたいんだけどなぁ。　（KMT）



●SS版同級生2を買った。ハマー氏がムービーを見せろとせかすので、取説読まずにプレイ開始。長いプロローグを終えて、ムービーが…出てこない。なにぃセーブブロックが足らね〜だあ?原稿が残ってる中、唯の声以外をとばしまくった30分が水のアワになってしまったのか〜。…ま、いっか、一緒に買ったサンダーフォースVでもやるか…。なんじゃ〜このイカした曲は〜！メチャメチャカッコえ〜やんけぇ！(とうとう制服着ちまったCHU)



●これをみんなが読んでるってことは、ちゃんと発売されたんだね。毎号ゲーメストが発売されるまで、たくさんの方にムリを言っています。凸版印刷花川氏、高橋氏、現場の方々、オノ・エーワン高橋氏、トロア企画岡田氏、オペレーターの方々、斎藤デザイン、ローリングストーンのみなさま、校正の中島氏に、この場を借りてお礼を申し上げます。これからもムリ言いまくりの私たちを、どうか見捨てないでね。(ムリは言いませんとは決して言えない進行/へな)



●オッス俺ノリック。本誌がんばったぜコーナー2度目の出演だ。去年あたり、このコーナーをにぎわしたあのアニメを編集アシ花ロウから借りて見た。わかんないですね！人がなぜあそこまで熱中するのか?関連する書籍が多くでているが、あのワケのわからんストーリーを理解するには何らかの参考書が必要だろう。だがそれとてすべて憶測で書かれているだけ。結局自分の感じたまま判断するしかないのでは?　（けど映画は見たいNORICK）

OPINION 論

面白さを追求したゲームとは?

石井ぜんじ

長年ゲームに携わってきていろいろなゲームをプレイすると共に、開発スタッフの話を聞いてきた。その中で、本当に面白いゲームは、一本筋の通った考え方があると感じる。

一本筋の通った考え方というのは何なのか。それは、ゲーム性の骨格に関わる部分での基本コンセプトである。どんなゲームが面白いのかという考え方からスタートして、それを明確にゲーム性に反映させている。

ゲームの面白さというのは千差万別で、ゲーム性というものは捉えどころがなく、さまざまな形に変わる。ゲームのジャンルを絞りこまないとわかりにくい。

現在は、ゲームというものの幅が広がり、そこが特にあいまいになってきた。どれだけの人たちが、ゲーム性というものを意識しているのだろうか?

名作の対戦格闘ゲームは、みんなゲーム性にコンセプトがある。ストⅡは、上段・下段ガードの確立によって、相手の攻撃を見て、読んでいればちゃんとガード・攻撃できるゲームになっている。ノーガードの殴り合いと違って、読みの要素が入って初めてゲームとして確立した記念すべき作品だと思う。

餓狼伝説2は、防御手段を多くシステムに組みこむことによって、逃げる↓追うというところに読み合いを発生させた。また、防御システムが多いという副産物として、攻めがより強力に、カッコ良く見せることが可能になった点も見逃せない。

ヴァンパイアシリーズは、通常技を使って連続技の楽しさを可能にするチェーンコンボとチェーンコンボに対する対抗策のガードキャンセルが基本。チェーンコンボを不自然に見せないためあえて人ではなくモンスターで、ディフォルメした通常技を可能にしている。モンスターだから、ダッシュ・空中ダッシュで変わった動きが可能になり、今までにない攻めが面白い。

なんとなく遊んでいるゲームでも、本当はゲーム性に企画者の思想がこめられている。対戦格闘ゲームは、調整・バランスの良し悪しが目立つジャンルである。もちろんバランスは大事なのだが、そこにゲームのコンセプトが反映されているかどうかが一番大事なのではないかと思う。

ゲームのコンセプト自体が本当に面白いのか。実はこれが問題である。それって本当に面白いの?ということに対する感覚は、もう理論ではなくセンスであろう。

ゲームの骨格を意識し、素晴らしいセンスを持った若い企画者がバリバリ出てきてくれることを期待したい。

表紙の裏をとれ

今回はきつかったっす。人数多いときついっすわ。でもブラジルチームだけはチーム単位で描いてます。好きだからね。以上。

前回は背景が明るすぎて失敗でしたね。リリスは悪くないと思うんだけど、2枚にわけるとどうもうまくできない。まだまだ勉強だね。最近ガッシをよくつかうけど、やっぱりベタぬりのほうが性に合ってるらしい。

藤原ひさし

■待って〜もうひとこと

K.O.F.扉にHAIR SALOONさん再登場です。俺の冷たさが伝わってきますね。ただ、マックの出力はうまくいくかヒヤヒヤしました。今後も応援よろしくお願いします。あと、198号の反響ありがとうございました。違和感を覚えたかたが若干上回っていました。売れ線に走ることなく、ゲームにおけるキャラの重要性をとりあげられるよう、今後も努力したいと思います。　（北裏）

GAMEST　8月30日・9月15日合併号

■平成9年9月15日発行　第12巻14号通巻200号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K−TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-I MIO　福田柵太郎
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　青木珠美　田川祐一郎
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣　野口孝広　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
溝端ひろみ



対戦
ホットギミック
TM
近日登場
これがオトコの対戦麻雀!!
対戦がキライな人は
私たちがお相手よ!!
1人プレイ
通信対戦
対戦モードを選ぶっス！
次の対戦相手を選ぶっス！
永遠に闘う宿命を背負った2人の格闘
雀士の愛と涙と感動の物語？
「雀パワー」をためて一発逆転っス!!
PLAYER 1
(YOU)
PLAYER 2
お助けキャラ
「雀犬」が大活躍!!
じゃんけん
ロンっス！
あ〜!!
南 25000
東 25000
ジャーマン・スープレックス
あがり役によって
変化する必殺技の数々!!
©1997 PSIKYO
特報!!
STRIKERS 1945 II
TM
特殊部隊ストライカーズに
新たな任務が課せられた!!
シューティングファン待望の第2弾
この秋
新登場
©1997 PSIKYO
彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
株式会社 彩京
〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL／03-5340-8768(代表)
ホームページ http://mailhost.net/~psikyo



ラキア銀河系

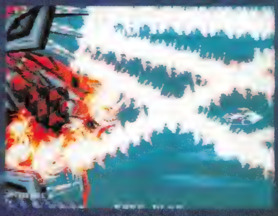
予想だにしなかった美しい光景。そこには氷河や庭園、洞窟が広がっており、ある意味では、アムネリアよりも資源に富んだ惑星であるかとさえ思う…。しかしここにも、確実に「シーマ」の侵略が襲いかかっていることには間違いない。そしてシルバーホークは、未知の領域「衛星カズムン」へと向かう。そこで待ちかまえるものとはいったい…!?

ゲーメスト推奨 おすすめクリアルート

ZONE α ▶ ZONE γ ▶ ZONE ε ▶ ZONE ι ▶ ZONE ξ

とりあえず先の面へと進みたい…といった人のために、今回はゲーメスト編集部の独断と偏見による簡単なクリアルートに沿ってステージ4、5といった後半面も一足先に攻略。これ以外のクリアルートとして候補に上がっていたのはα→β→δ→η→λの上ルート。

いち早くクリアを目指したい人には、この2つのルートがおすすめだ。



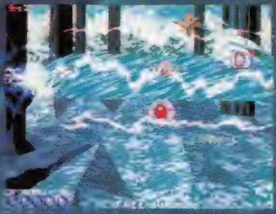
上ルート、ファイアーフォッスルはクイーンの強化版。

稼げるゾーンを探せ！

シューティングゲームといえばやはり気になるのが点数。Gダライアスも簡単なルートがあるのと同様、点数を稼げるルートといったものもある。

点数を上げていく要因としてもっとも重要なのが、キャプチャーボールの出現数と道中にでてくる30,000点編隊の数。これに加え、ボスでカウンターできるβビームの本数が多いほど点数が上がっていくわけだが…。

おおむねこれらの条件を満たしているゾーンは難度も高い。稼ぎのおすすめゾーンはθ（シータ）、これ以外ではγ（ガンマ）、η（イータ）もボスの破壊パーツが高くてフォーフォールドが取れる。





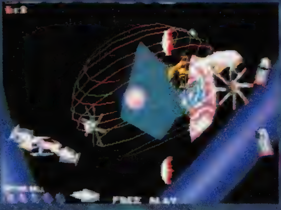
最終ゾーン「カズムン」

マップを見てもらえばわかるとは思うが、ゾーンξ（クシー）以外の最終ゾーンのボスが気になるところ…。

次号では、いよいよ最終ステージのラスボスを一挙に公開していくぞ！



これは！もしかして外伝のタイタニックランスなのでは…。



幻想的なステージのゾーンν（ニュー）で待ち受けるラスボスは一体…。



遂に発売！目指すは…

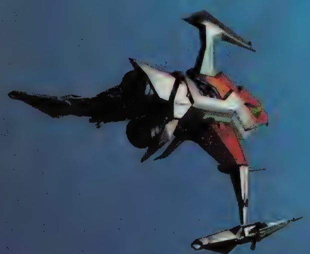
ゾーン分岐ルートMAP

銀鷹よ何処へ行く…

Gダライアス DARIUS

ついに発売を迎えた『Gダライアス』。3面の各ゾーン攻略に加えて、ゾーンξのラスボスまで大公開！シューティングゲームとしては異例ともいえる、計18ページのボリュームで、Gダラの魅力を解剖していくぞ！

担当：伊勢猫





全15ZONE 30AREA

いよいよ発売となった、Gダライアス。本誌でも前号から各ゾーン別の攻略が始まっているわけだが、今回はその続きを攻略するのに先駆けて、全15ゾーン、30エリアの完全ルートマップから、各ゾーンでプレイヤーを待ち受けているボス、そして最も気になる各エリア別のパワーアップアイテムの総数といったところを詳しく紹介。これから始まる闘いを攻略していく上での参考として見ていってもらいたい。

オース銀河系

主人公、サムラック・ライダとルティア・フィーンの生誕の地「惑星アムネリア」と、その第2衛星「マーサ」が存在する。アムネリアの王・プレザが作り出した自然エネルギーにより、この銀河系は広大な緑や水が存在する。しかし、この惑星にも、未知の侵略者・シーマが襲ってこようとしている。

ダークマター

オース銀河系とラキア銀河系との境目にあたる空間。宇宙空間には無数の隕石が存在し、シルバーホークの行く手を阻んでくる。

ゾーン分岐MAPの見方



赤数字…赤玉（ショット）の数
緑数字…緑玉（ボム）の数
青数字…青玉（アーム）の数
紫数字…紫（キャプチャーボール）の数

下ルート最大の難関!?

ゾーンο（オミクロン）を目指す上で避けて通れないゾーンζ（ゼータ）。アブソリュートディフェンダーと名が指し示す通りに、「完全なる防御者」と呼ぶに相応しく、その攻撃は他の3面ボスとは別格。とりあえずこれから始めようと思っているGダライアス初心者には、このゾーンを避けたルート選択をおすすめする…。

それでも「オレは下ルートを進んで行きたい！」といった強者は、今回の攻略部分を参考に頑張ってみてくれ！



全方位死角なし！弾避けのセンスが試される強力な攻撃だ…。

Gダライアスに登場するさまざまなザコ敵。「ボス名はわかるけど、ザコ敵の名前はよくわからん…」という人も、これを見ればひと安心。ところで、ザコの名前って、逆さに読むとある秘密が…。

<表の見方>

①点数　（カッコ内はBＩGサイズの点数）
②耐久力（Ⓒはキャプチャーしたときの耐久力）
　（カッコ内はBＩGサイズの耐久力）
③キャプチャーの可／不可
④特殊攻撃時のコマンド
　（中ボスのみ）



マジカーナ

①1600点
②5・Ⓒ30
③可



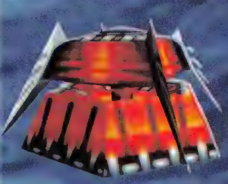
Rベンサー

①800点（900点）
②10・Ⓒ20
（10・Ⓒ30）
③可



Rタジフ

①800点
（900点）
②5（5）
③不可



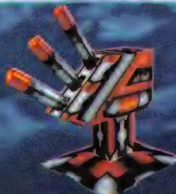
カサーオ

①1000点
（1,100点）
②20（20）
③不可



Rマヤリーク

①8000点（9000点）
②40・Ⓒ20
（40・Ⓒ30）
③可



ウィンタジフ

①2000点
②5
③不可



Rメズヒ

①800点
②10
③不可



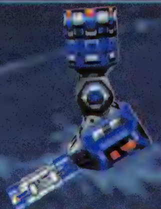
Rトモマヤ

①1600点
②5
③不可



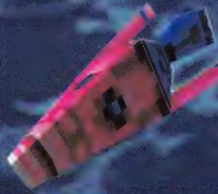
Rノウコ

①6000点
②10・Ⓒ18
③可



Rジツミ

①800点
②5
③不可



エクリプスミサイル

①1000点
②20・Ⓒ40
③可



パンツァーグレネード

①2000点
②20・Ⓒ40
③可



ラムツマ

①10000点　②400　③不可



ミズリホ

①6000点　②40・Ⓒ100　③可



ルオート

①7000点　②80・Ⓒ30　③可



セヤーハー

①6000点　②80・Ⓒ40　③可



ファーストキャプテン

①30000点　②400・Ⓒ160
③可　④↓↘→＋Ⓐ



クィーンズチャイルド

①30000点　②480・Ⓒ120
③可　④←↗↓↘→＋Ⓐ



リバースディレクション

①30000点　②750・Ⓒ120
③可　④→↓↘＋Ⓐ

ザコ敵大図鑑(ZONE α〜ς)



①300点
(400点)
②1 ·Ⓒ12
(1 ·Ⓒ18)
③可

Rネシウム



①3000点
(4000点)
②30 ·Ⓒ25
(30 ·Ⓒ37)
③可

Rソイド



①300点
②1 ·Ⓒ15
③可

トコマF



①700点
(600点)
②15 ·Ⓒ20
(15 ·Ⓒ30)
③可

レギウム



①600点
②1 ·Ⓒ100
③可

ジウコ



①600点
(700点)
②1 ·Ⓒ20
(1 ·Ⓒ30)
③可

モトジーフ



①600点
(700点)
②1 ·Ⓒ20
(1 ·Ⓒ30)
③可

リュウキン



①800点
(900点)
②10 ·Ⓒ20
(10 ·Ⓒ30)
③可

Rフェナ



①400点
(500点)
②20 ·Ⓒ40
(20 ·Ⓒ60)
③可

イクフィー



①1000点
(2,000点)
②30 ·Ⓒ30
(30 ·Ⓒ30)
③可

アイファザー



①7000点
(8,000点)
②50 (50)
③不可

ソリドナイト



①300点
(400点)
②20 ·Ⓒ30
(20 ·Ⓒ45)
③可

Rデリドマイト



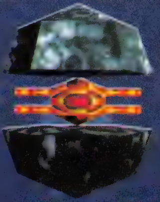
①3000点
(4,000点)
②40 ·Ⓒ25
(40 ·Ⓒ37)
③可

Rミラーゼ



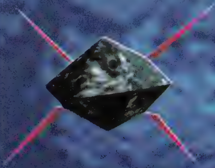
①100点
②1 (1)
③不可

Rヤズカ·タカーミィ



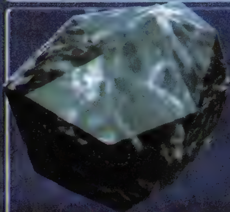
①3000点
②20
③不可

シーキッツ



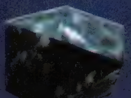
①1000点
②30
③不可

エムキッツ



①5000点
②40
③不可

オーキッツ



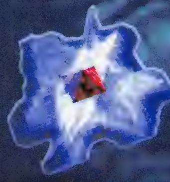
①100点
②1
③不可

エスキッツ



①300点
②1 ·Ⓒ30
③可

Rサイクリン



①200点
②15
③不可

Rリモナー



①5000点
②70
③不可

Rラワガス



①500点
②1 ·Ⓒ20
③可

Rホルム



①1000点
②20 ·Ⓒ30
③可

Rワ·ガセハ



①700点
②1 ·Ⓒ20
③可

タリーモ

これを知らなきゃ損をする!

『Gダライアス』には、さまざまな謎がいっぱい。これらの謎がどうでもいいことならいざしらず、いずれも「知らなきゃ損をする」ものばかり。まずはこの2つの謎から解明していこう。

α、βビームとカウンターアタックについて

今回は、このゲームの重要なシステムであるαビーム関係について詳しく説明していこう。

αビームについて

プレイヤーが敵をキャプチャーしている状態で、Aボタンを約1・5秒押しっぱなしにしておくと、キャプチャーしている敵をエネルギーに変換してαビームが撃てるようになる。溜め中、プレイヤーは攻撃することができなくなるが、エネルギーが完全に溜まる前にAボタンを離せば、溜めを解除することができる。

エネルギーが完全に溜まった目印として、プレイヤーの先端に青い球ができる。この状態でAボタンを離すことにより、αビーム（青色）が発射される。ちなみにボスが撃ってくる赤色のビームは、βビームという。

αビーム発射中は通常の対空、対地攻撃を行うことができないが、Aボタンを連打すると、αビームにパワーを送り込むことができる。これをすることによって、αビームの使用時間を長くすることができる（最高＋2秒）のだ。

αビームの種類	ザコの種類	ビームの太さ	使用時間	攻撃力	倍率
ノーマル	ザコ敵	1倍	5秒	小	×4
ノーマル1.5倍	大ザコ	1.5倍	5秒	小	×4
カウンター	中ボス	2倍	5秒	小	×6
ダブルカウンター	――	3倍	5秒	小	×8
トリプルカウンター	――	4倍	5秒	小	×10
フォーフォールドカウンター	――	5倍	5秒	大	×12

αビームは基本的に敵弾を消すことができるのだが、例外として画面の端から端まで延びるようなレーザー系は消すことが不可能。また、金色の敵やパーツにはαビームが効かないことも覚えておこう。



このようなレーザーはαビームで消すことができない。

αビームは、キャプチャーしている敵の種類によって太さや威力が変化する。これについては表にまとめてあるので、そちらを見てもらうとわかりやすい。ザコ敵の中にはキャプチャーすると2つに分裂するものがいるが、片方が破壊されたとしても、αビームの威力などに変化はない。

カウンターアタックについて

αビームをボス敵の放つβビームに当ててAボタンを連打することにより、相手のビームを吸収して、こちらのαビームの攻撃力と相手のβビームを合わせたビームを撃つことができる。これをカウンターアタックという。

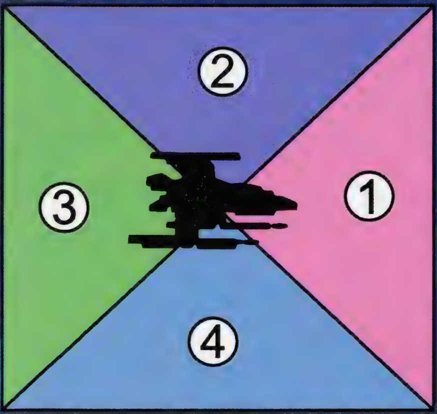
カウンターアタックを行う条件としては、以下の3つ。

①αビームをβビームにヒットさせ続ける

②ヒット中にAボタンを連打して、αビームにパワーを送り込む。パワーは0・25秒以内に次のパワーを送り込まないと、ゼロに戻ってしまう

③①と②の条件を保ち、最低1秒～最高3秒経ったときに、βビームのパワーよりαビームのパワーが上回っていればプレイヤーの勝ちとなり、相手のビームを吸収して打ち返すことができる

銀玉の点数法則と獲得位置について



●シルバーホークのどの位置で銀玉を獲得したかによって、4種類の点数法則がある。

51200点を狙え!

銀玉の歴史についに終止符が!?

銀玉の法則

元祖ダライアスの時代からスコアラーを一喜一憂させてきたシルバーユニット、通称"銀玉"。ランダム（?）でたったの50点しか入らないこともあれば、運が良ければ最高で51200点も入るというギャンブル性の高いボーナスアイテムだが、今回の銀玉の点数は完全にランダムではないことが発覚!

図を見てもらえばすぐわかると思うが、自機のどの部分で取るかによって決まるのだ。自機の先端で取ってたら、

①100点

②800点、3200点、25600点のうちランダム

③50点、200点、1600点、51200点のうちランダム

④400点、6400点、12800点のうちランダム

一生100点しか取れないわけだ。51200点を出すためには、自機のおしりの部分で取らなきゃダメ。もちろん、ちゃんとおしりの部分で取っても50点、200点、1600点、51200点のなかからランダムで決定されるので、結局は運…。

だけど、やっぱりこれを知ってるのと知らないのとじゃ大違い。銀玉はおしりで取る、これGダラの常識ナリ。

宇宙空間 ZONE δ デルタ GRANULATED STAR

AREA G	5	4	3	4	2	1
AREA H	4	4	4	4	3	0

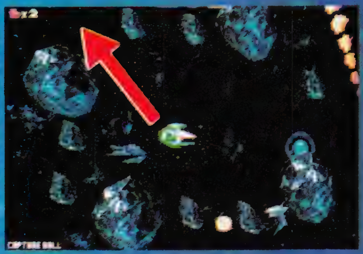
きつい個所がいくつかあるので、αビームの使いどころを覚えよう。

担当：KKYーいなりん

エリア分岐するまで

このゾーンが始まって、一番最初に出てくるRミラーゼをキャプチャーしておく。

しばらく進むと、画面の右からレギウムが2編隊と画面の下からRホルムが出てくる。このすぐあとに、数個の隕石が画面の中心に集まってくるように出てくる。ここは写真のように、左上の隙間を抜けるのが安全である。ここで出



矢印のように動けば岩に当たらない。

てくる青アイテムは、アームがまだ残っている場合はすぐに取らずに、次の中ボスが出てくるまで残しておこう。

中ボスのリバースティレクションだが、こいつの撃ってくるミサイルは、しばらくすると爆発して8つに分かれて飛んでくる。中ボスと離れて撃ち込もうとするとこれをモロにくらってしまうので、基本的に中ボスの顔の前に張り付いて撃ち込んでいく。顔の前に張り付く場合は、中ボスの中心線よりも下側に自機を合わせるようにして、ミサイルが自機の上を抜けていくようしよう。

中ボスはしばらくすると背ビレをブーメランのように飛ばしてくるのだが、このとき他の攻撃は一切してこないので、顔の前に張り付いて思いっきり撃ち込むことができる。このあたりまでには、中ボスをキャプチャーすることができるだろう。

それでは具体的に、このゾーンでの中ボスのキャプチャーの仕方を書いていこう。

青アイテムを取らずに残しておいた場合は、画面の中央あたりに青アイテムが漂っているはずである。これを取らないように画面の下のほうで中ボスの出現を待ち、中ボスが下に動いてきたら顔の前に張り付いて撃ち込みつつ、一緒に下に動いていく。

画面の一番下まできたらキャプチャーボムを使う。このときは中ボスの顔に張り付かずに、キャプチャーボムの爆発の中から出ないようにして中ボスの顔に撃ち込む。



画面の一番下でキャプチャーボムを使う。

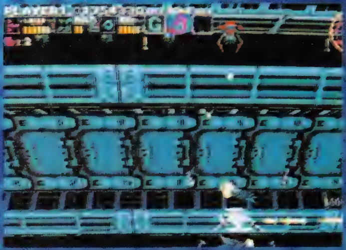
キャプチャーボムが終わる頃に、中ボスが上に動き出す。このあと中ボスは背ビレを飛ばしてくるので、素早く顔の前に張り付いて撃ち込む。

中ボスをキャプチャーしたあとは、基本的に画面の一番左で自機と中ボスが縦に並ぶようにして撃っていれば特に問題ない。ただ、途中で画面の下からRホルム編隊が出てくるところがある。編隊の一番右側にいるRホルムが赤アイテムを持っているのだが、気を抜いているとこれを逃してしまうことが多い。ここだけは画面の一番左にこだわらずに、赤アイテムを逃さないように注意しよう。

AREA G —破壊砲内部—

破壊砲の入り口のところに、縦にソリドナイトが5個並んでいる。このあたりで中ボスの体力が厳しくなっているので、ソリドナイトを全部破壊してからαビームにして使ってしまおう。αビームを使い終わったら、何かザコ敵をキャプチャーしておこう。

このあと背景が上にスクロールしていくところでは、画面の右下からモトジーフ編隊が出てくる。ここは写真のように、画面の右下でモトジーフ編隊を正面から撃つ。このとき自機の右上に発射されるボムがちょうど画面の右上にくるようにしておいて、右から出てくるRジツミを破壊する。



ボムがちょうど画面右上にいくように位置を合わせる。

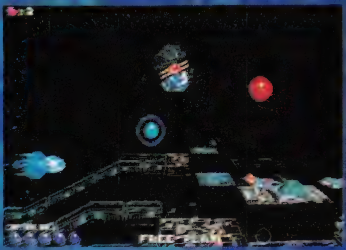
このあとしばらくは敵の攻撃が少し厳しいが、画面上に隠れている金アイテムを使ってうまく切り抜ける。そして画面下からRリモナーが出てきたら、αビームを使おう。

破壊砲から外に出るとRミラーゼが出てくるので、これをキャプチャーする。しばらく進んで、画面左下から出てくるRサイクリン編隊を全滅させたら、αビームを使おう。ここで出てくる赤アイテムを取りにいくとダメージを受けやすいので、無視したほうが安全である。

AREA H —破壊砲外部—

写真の右下にある地形が見えたら、中ボスをαビームにして使う。まずは画面の上のほうに緑アイテムを出す隕石が出てくるので、これを撃ちにいく。これを撃ったら下に降りていき、砲台を撃ちつつ前に出ていく。こうして画面下に隠れているRワ・ガセ八を反応させて、αビームで壊しておく。

αビームが終わる頃に赤アイテムを出す隕石が出てくるので、逃さないように撃っておく。このあと右下のマヤルマを撃ってから、Rノウコをキャプチャーしておく。

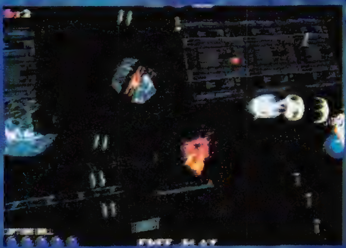


右下の地形が見えたら、αビームを使おう。

背景で破壊砲がグルッと回っているところは、まず右下から出てくるモトジーフの編隊を全滅させる。それから上に移動して地形越しにRタジフを2個破壊するのだが、もし自機のショットがウェーブになっていない場合は、画面左のほうでRタジフの弾を避けつつ隕石を破壊していく。

このあと、下のほうに青アイテムを出す隕石が出てくるので、下に降りてこれを撃ってからαビームを使おう。セヤーハーについているソリドナイトにαビームを止められてしまうが、気にせずαビームを上下に振ってRマヤリークやレギウムを倒していこう。

このあと画面左から隕石がたくさん飛んでくるようになる。緑アイテムを出す隕石を破壊したら、写真のように画面の右上のほうに移動する。ここで画面下から出てくるRホルム編隊のうち、一番右側にいるRホルムが青アイテムを出すので、逃がさないように撃っておこう。



岩砲台の撃ってくる弾に注意しつつRホルムを倒そう。

AREA G BOSS

②の攻撃については、一応パターンらしく避けることができる。ちなみにアイビームは先端のレーザー部分にしか当たり判定がないので、ボスの目からアイビームまで伸びている光のような部分には当たらない。

まず画面の一番後ろで、ボスの目のラインあたりの7WAYフェザー弾の隙間に入り、アイビームを上下に小さく動いて避ける。次に少し前に出つつ、1つ上の7WAYフェザー弾の隙間に入り、アイビームを後ろに下がって避ける。あとは残っている7WAYフェザー弾の隙間を抜けて、次の③の攻撃に備えて画面の下に移動していく。

④の攻撃だが、次のようにするとアイビームを画面外に消してしまうことができる。

③の攻撃のところで、画面の一番下でホーミングミサイルCをすべて壊したら、ボスの触覚に向かって一気に画面の一番上まで移動する。ここで下から追いかけてくるアイビームを少し左に動いて避けてから、画面の左上まで移動していく。これでアイビームを消すことができるので、あとは7WAYフェザー弾を避けるだけでよい。

⑤の攻撃は、画面の左上からホーミングミサイルCを撃ちつつ、下に降りていく。ナパーム弾が飛んできたら少し前に出て、また画面の左上に戻って同じことを繰り返す。

⑩の攻撃でカウンターに成功しても、下に降りてボスにビームを撃ち込みにいかないこと。⑪の攻撃がくる前にボスを倒すことはかなり難しいので、ビームを撃ち込んでいるときにボスの体当たりをくらってしまう。

ここはカウンターに成功した後ボスに撃ち込みにいかないで、画面の中央あたりに移動する。ここでも外周を回っているボスにカウンタービームを撃ち込めるので、安全にボスを倒すことができる。



1回目のアイビームを上下の動きで避けて。



2回目のアイビームは左に動いて避ける。



このあたりでアイビームを避けてから、画面左上に移動する。



画面中央でボスにカウンタービームを撃ち込む。

AREA H BOSS

⑬の攻撃はしばらく時間が経つと、自機を囲んでいる長い触覚の形が変化する。これは3タイプの中からランダムで選ばれるのだが、どれもたいした差はない。青い反射ボールは少し堅いが破壊することができる。

基本的には、画面の左のほうでボスの顔にラインを合わせた位置をキープして、エネルギー弾が飛んできたら小さく上下に動いて避ける。

⑮の攻撃のときは自機がボスの動きに合わせて反転するので、キャプチャーしておいた



1発目のエネルギー弾をアイファザーで防いだら、



すぐに上に移動してエネルギー弾の外側に出て、



後はエネルギー弾の外側を通って前に抜ける。

⑧3WAYエネルギー弾



このとき出てくるアイファザーをキャプチャーしておく。

⑨フェザー弾



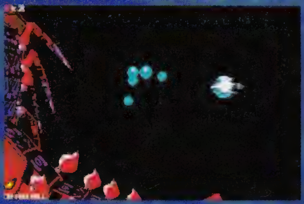
画面右下でフェザー弾をギリギリまで引きつけてαビームを発射。

⑩βビーム



ボスがβビームを撃ってきたら、上に移動してカウンターさせる。

⑪外周移動＋反射ボール



この攻撃については本文を参照。

⑭エネルギー弾



この攻撃については⑧と同じ。

⑮エネルギー弾＋体当たり



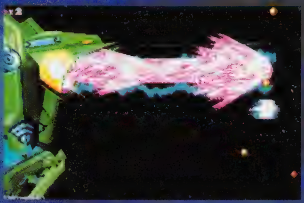
この攻撃については本文を参照。

⑯フェザー弾



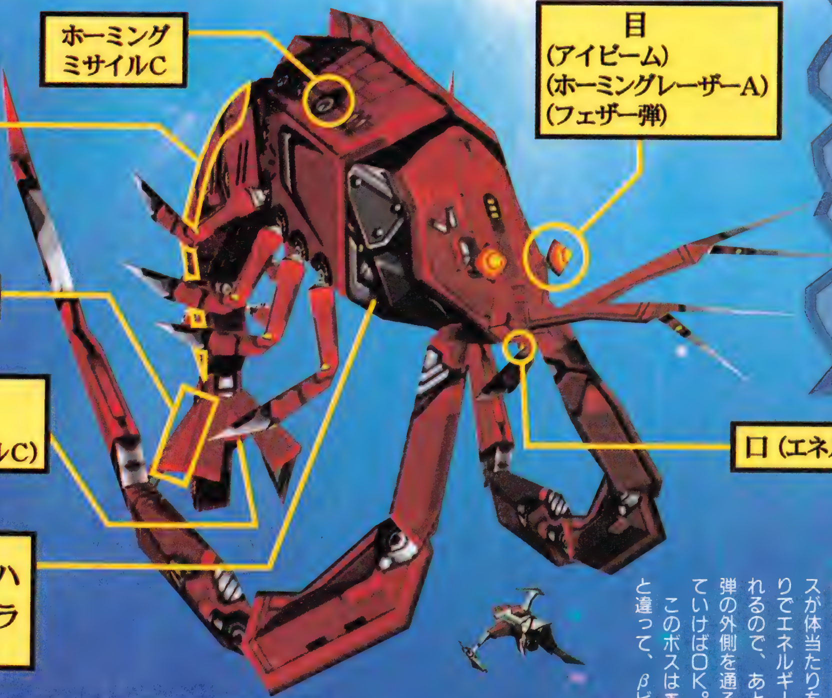
この攻撃については⑨とほぼ同じ。

⑰βビーム



この攻撃については⑩とほぼ同じ。

ZONEδ -GRANULATED STAR-



ZONEδ BOSS
DUAL HORN

- コードネーム：ニシキエビ
- 弱点：体全体
- 得点：100000点
- 耐久力：4000

アイファザーを盾にし続けることもできない。これについては簡単かつ安全な避け方があるので、きちんと覚えておいてもらいたい。

まず⑭の攻撃が終わったら急いで画面の左下に移動して、エネルギー弾が飛んでくるのを待つ。このエネルギー弾の1発目をキャプチャーしているアイファザーで防いでから、レバーを上に入れて画面の一番左を上に移動していく。ボスが体当たりをしてくるあたりでエネルギー弾の外側に出れるので、あとはエネルギー弾の外側を通るように前に出ていけばOK。

このボスはエリアGのボスと違って、βビームを撃ってきたあともしばらくは動かないので、カウンターに成功した後、そのままボスにカウンタービームを撃ち込んでいれば倒すことができる。



カウンターに成功したらそのままボスに撃ち込む。

攻撃パターン

①5WAYエネルギー弾



弾の間が広いので、画面の一番左で避けていれば問題ナシ。

④3WAYアイビーム+7WAYフェザー弾



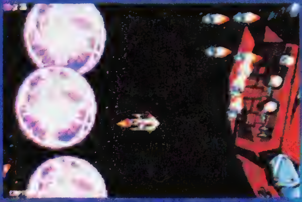
この攻撃については本文を参照。

②アイビーム+7WAYフェザー弾



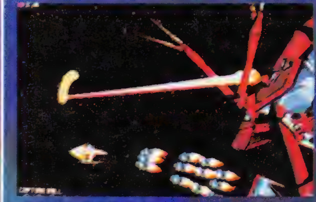
この攻撃については本文を参照。

⑤ホーミングミサイルC+ナパーム弾



この攻撃については本文を参照。

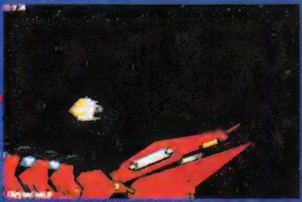
③アイビーム+ホーミングミサイルC



画面の一番下でホーミングミサイルCを出現即破壊する。

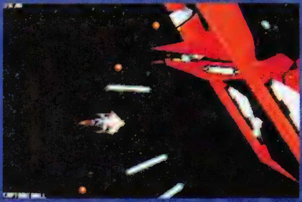
AREA G → ⑥・⑦
AREA H → ⑬・⑭

⑥体当たり



ナパーム弾を3回出した後体当たりがくるので、画面上のほうに逃げる。

⑦円周回転攻撃



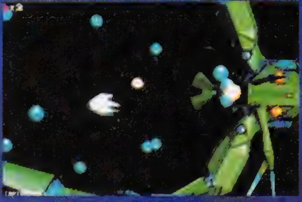
ボスの動きを先読みして、反時計回りに動いて避ける。

⑬5～6WAYエネルギー弾



この攻撃については①とほぼ同じ。

⑭反射ボール+エネルギー弾



この攻撃については本文を参照。

宇宙空間

ZONE ε イプシロン

GALAXY ISLANDS

AREA I	4	4	3	4	3	1
AREA J	4	3	3	3	1	0

簡単でボールが多い、つまり次のZONEのために装備を整える面なのだ。

担当：MVP

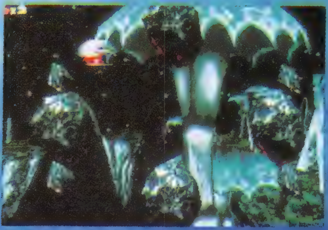
隕石群との戦闘がメインとなる3面。このゾーンεも隕石がどんどんくるぞ。基本的に簡単な面だが気を抜かないようにしよう。

隕石による包囲

まず前半で注意するのは、画面外から隕石が囲むようにして自機に向かってくるのが2ヵ所あるということ。

この包囲隕石はいずれも左上の隕石のすき間を抜けてしまうといいだろう。別に下のほうでボムで道を作ってぬけてもいいが、一応左上が一番抜けやすい。

また、隕石はこの包囲型のものとは別に、急接近してくる奴や中に砲台を備えつけているものもある。特に急接近してくる奴にはアイテムを持っているものもあるので、画面後方で位置しておいてすぐに撃ちにいき、逃がさないようにしたい。


包囲されたら左上を抜けよう。

中ボス

ZONEεが始まって少しすると、中ボス「リバースディレクション」の登場。詳しいキャプチャーの仕方については、ゾーンδの記事を参照してほしい。とはいうものの基本的には張りついて撃ち込むのみ。δと違うのは、アイテムでアームが出ないのと同時にザコがこないとこないところだ。中ボスに心おきなく張りついて速攻で倒そう。

この後、分岐点までは地表近くでずっと敵が出現するので、中ボスと一緒に下のほうに位置していよう。

AREA I ―破壊砲外部―

さて、上のルートであるエリアー。やや攻撃の激しいところがあるので注意しよう。

αビームとキャプチャーボムを使っていくと非常に楽になるので、そのパターンを見ていくことにする。

「えっ？ボール足りるの？」と思う人もいるかもしれないが、ここまでにキャプチャーボールを各面3つずつ使ってきても、5個ぐらい溜まっているので大丈夫。逆にいっぱいだなぁと思って乱用していると、後半面で足りなくなるので注意したい。

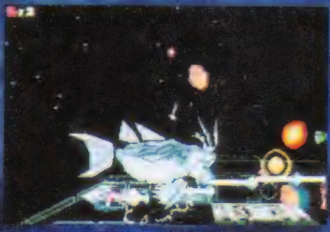
地表では金が重要

分岐を過ぎると地表が見えてくる。ここが第1のポイントだ。地表を撃つと金の全滅アイテムが出るので、必ず出して**しばらく泳がしておく。**

続いて敵の猛攻がくる。隕石の嵐と地表の砲台群が待ち構えるが、ここは下のほうに位置し、隕石は無視して砲台を優先していこう。

そして、先ほどの金の全滅アイテムが画面外に消えそうになるぐらいでようやくこれを取る。これで少しは楽になるだろう。

そうしたら、後はひたすらこのラッシュを乗り切るまでがんばる。うまく中ボスを盾にして下のほうにいれば結構楽に乗り切れるだろう。


この金の全滅アイテムを取り逃さないように。


そして引きつけて取れば非常に楽になるぞ。

ボム&ビーム

今度は天井があるところでの戦闘。ここは一番キツイところなのでキャプチャーボムとαビームを使って切り抜ける。

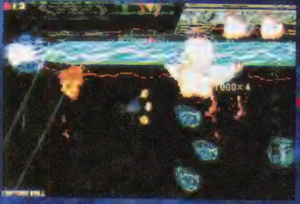
まず天井に砲台が2つある。ところが天井の砲台を撃ちにいってしまうと、下のほうを高速で飛んでいく隕石にアーム、ショットの2つのアイテムがあり、これを逃がしやすい。だからここは下のほうでまずアイテムを出現させる。

アイテムを出現させたら中ボスをキャプチャーボムにして使ってしまおう。

この後すぐに、ソリドナイトを従えた大ザコ「セヤーハー」と、それよりも下と上のラインにレギウムが出現。天井には砲台とノウコが出てくる。

キャプチャーボムの爆風でバリアをはって、下のラインのレギウムをすぐにキャプチャーしよう。そしてすぐに溜めてαビームにして発射する。こうすると、あとは上下に動くだけでこの難関地帯は突破できる。


アイテムを出現させたらボムを使いレギウムをキャプチャー。


そしてαビームにしてすぐ使うのだ。

終盤

ビームが終わった後の注意点は、後ろから隕石がくるということ。この隕石は下から回り込んで壊そう。何度かくるので、画面中央に位置しておき、ぶつからないようにすること。

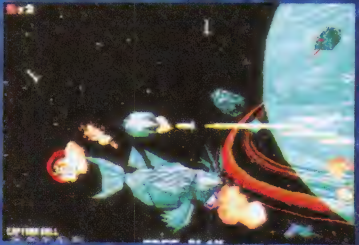
AREA J ―彗星―

上とは一転して非常に楽な下エリア。注意することは後ろ、下からくる敵ぐらいなもの。画面中央を位置していつでも対処できるようにしていこう。

下からくる敵は出現後に弾を撃ってくる。こういうときにとっさに弾よけするのは厄介なので、キャプチャーした中ボスに重なって盾がわりにしてしまったほうがいい。

また、左下からくる敵編隊の最後の奴がショットのアイテムを持っている。あまり後ろに位置していると自分のボムで破壊してしまい、アイテムを取り逃してしまいやすい。以上のことを踏まえて、自機は画面中央に位置するのがいいだろう。

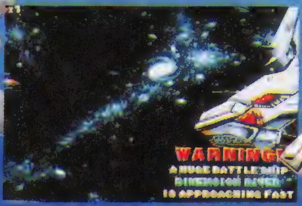
また、キャプチャーした中ボスはボスまで引きつれていけるぞ。

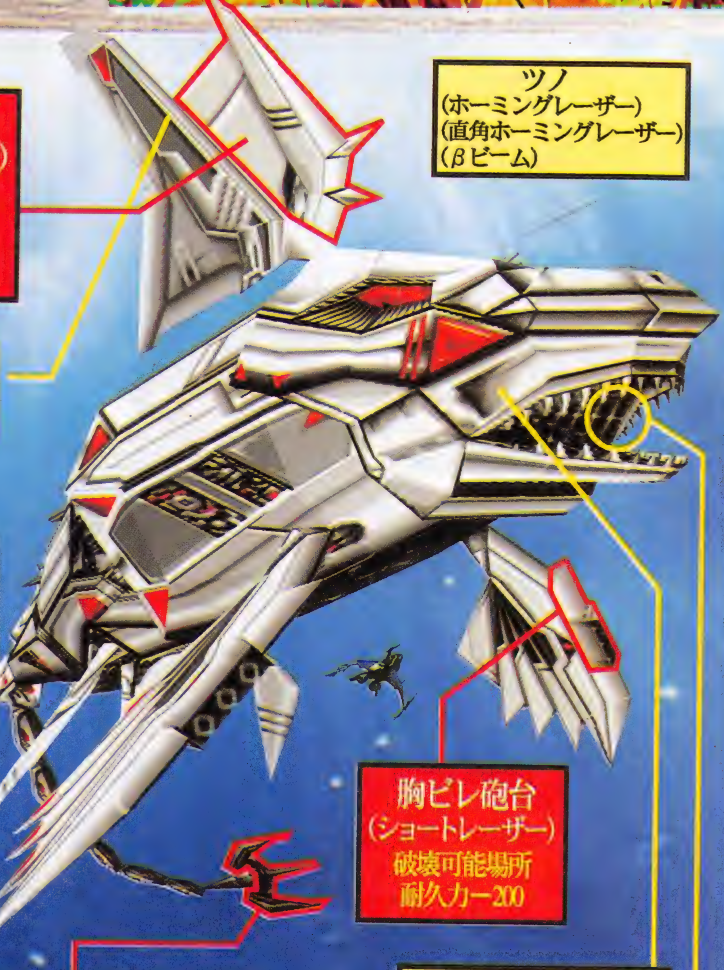

左下にくる編隊に注意しよう。

ZONE ε BOSS DIMENSION DIVER

●コードネーム：ギンザメ
●弱点　：体全体
●得点　：100000点
●耐久力　：3800

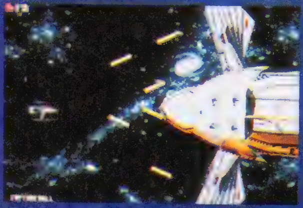






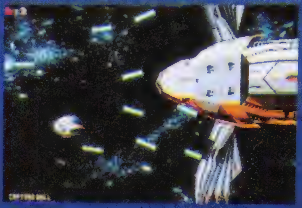
攻撃パターン

①ショートレーザー3連射



下のほうでよけると楽だね。

①'ショートレーザー5連射



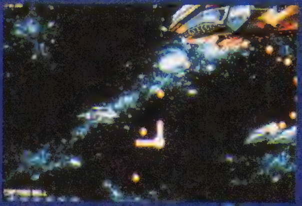
レーザー発射口を破壊するとこうなってしまうので注意。

②スクリューレーザー+エネルギー弾



怖がらずに中に入ってよけよう。

②'フェザー弾+直角ショートレーザー



フェザー弾をよけつつ前進して、レーザーは回り込んでよける。

③機雷投下

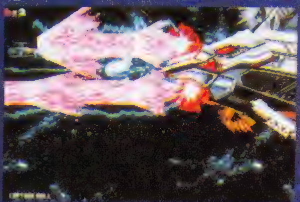


下で爆発するので、ルートを見つけて上に逃げること。

④ランダムによるワープ攻撃×3

●ワープ攻撃の種類は全6種類
(場合によっては全11種類)
その中からランダムに3種類選択される
●ワープ攻撃の写真は、次ページ参照

⑤ダブルβビーム



カウンターする前に、αビームでダメージをあたえておくのが重要。

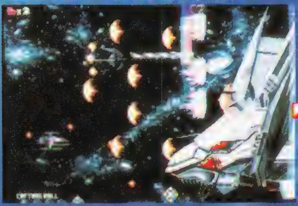
― 攻撃パターンの順序 ―

(AREA I)　① → ② → ③ → ④ → ⑤
　　　　　(①')　(②')

(AREA J)　① → ④ → ⑤
　　　　　(①')

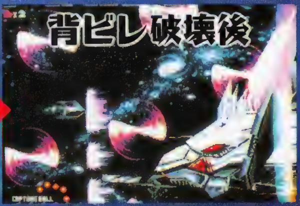
ワープ攻撃について
（全11種類）
＊この中からランダムに3種類の攻撃を出す

Ⓐウェーブ＋分裂弾



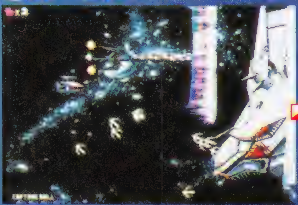
本文中の写真のよけ方を参考に。リズムよくレバーを動かしていこう。

Ⓐ'レイワイバー＋分裂弾



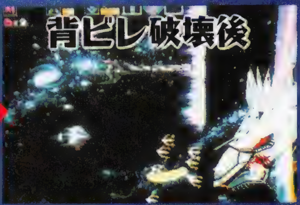
下のほうで分裂弾を壊しつつ、レイワイバーを上下によけよう。

ⒷホーミングミサイルD



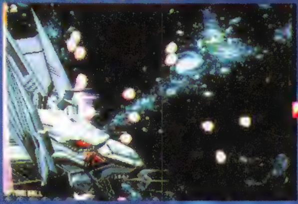
ショットボタンを押してればまったく問題なし。

Ⓑ'ホーミングミサイルD＋ホーミングレーザーA



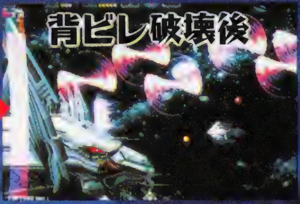
ショットがウェーブ弾になってないと、キツイかな…。

Ⓒエネルギー弾



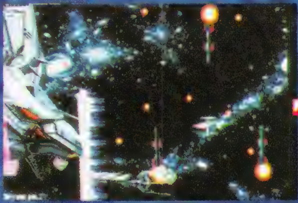
本文中の写真参照。初めに弾の軌道を見切っていくのが重要。

Ⓒ'レイワイバー＋分裂弾



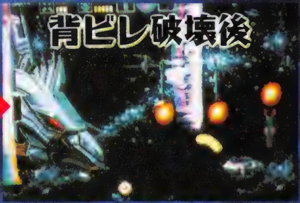
よけ方は、Ⓐとほぼ同じ。分裂弾を出現即破壊することに専念。

Ⓓ上下よりミサイルB＋分裂弾



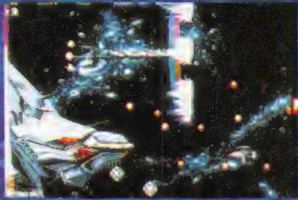
一番後ろで、分裂弾だけ撃っていいればいい。

Ⓓ'上下よりミサイルB＋分裂弾＋ホーミングレーザー



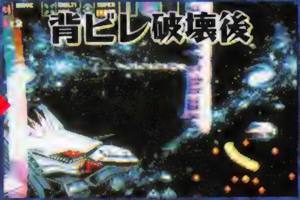
ホーミングレーザーに気を取られ過ぎて、上下のミサイルBに当たるな！

Ⓔ分裂弾



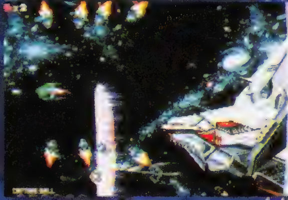
出現即破壊を心がければ、ただの遅い5WAYとなる。

Ⓔ'分裂弾＋ホーミングレーザー



分裂弾を破壊しつつ、ホーミングレーザーをよけよう。

Ⓕ上下よりホーミングミサイルC＋分裂弾



上のホーミングミサイルCをよけたら、すぐ元の位置に戻ろう。

いよいよゾーンεのボス、ディメンジョンダイバーとの戦闘だ。

ランダム攻撃を見てもらえばわかると思うが、こいつは背ビレを破壊すると、ホーミングレーザーやレイワイバーといった非常によけづらい攻撃をしてくる。従って絶対に背ビレを攻撃してはいけない。



背ビレに撃ち込むな!!頭に撃ち込むべし。

また、エリアーの場合は、①の攻撃の後にくる②の攻撃、スクリューレーザー＋エネルギー弾のときも、尾ビレを破壊しない方針でいこう。

この②の攻撃は3WAY弾と思えば怖くない。尾ビレの動きに合わせて中に入ってよけよう。

上下エリア共通の開幕ショートレーザーは、なるべく下のほうでよけるといいだろう。そして③の機雷投下は、下でまちかまえて道を見つけて上に抜けること。

あとはランダム攻撃のよけ方を知れば楽勝だ。

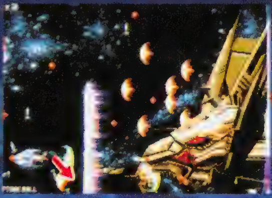
Ⓐ ウェーブ＋分裂弾

よけ方を一番覚えてもらいたい攻撃がこれ。ポイントとなるのは分裂弾は破壊可能なので**出現即破壊**すれば弾のすき間が広くなるということだ。

Ⓒ エネルギー弾



まず下の中央あたりで分裂弾を破壊して…



ウェーブを後ろ斜め上に動いてよけてすぐに戻る。

気合でよけるしかないが、写真の位置で自分の目線を丸印の位置におくと、非常によけやすいぞ。



これぐらいの位置で丸印のあたりにくる弾に気を配る。

Ⓓ 上下よりミサイルB＋分裂弾

実はミサイルBは画面一番後ろまではこない。つまり一番後ろで分裂弾を破壊していけばいい。

Ⓕ 上下よりホーミングミサイルC＋分裂弾

分裂弾をいかに早く破壊してすき間を作るかということと、ホーミングミサイルCの下からくる一列は出現即破壊するというのが重要。あとは上からくるミサイルをよければいい。

下のホーミングミサイルCのやや上で一番後ろに陣取る。そして分裂弾、ホーミングミサイルCを撃ったら、矢印のような動きをしてよけよう。



αビームは早めに撃つ

3回のランダム攻撃を乗り切るとアイファザーがくるので、これをキャプチャーしよう。

そしてすぐに溜めて待ち、ディメンジョンダイバーが出現してきたら**すぐにαビームを発射**する。βビームとのカウンターに合わせようとして発射しようとすると、ボスは画面奥に逃げていってしまいダメージが入らないので注意。

宇宙空間
ZONE ζ ゼータ
GRAVITY ZERO

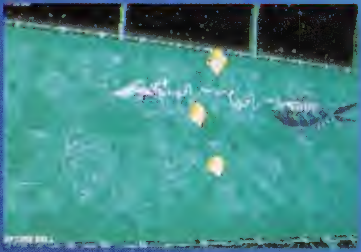
	赤	緑	水色	青	白	黄緑
AREA K	4	3	3	4	0	0
AREA L	5	3	2	4	2	0

道中はそれほど苦労することはない。このゾーンの要は、やはりボス・アブソリュートディフェンダーだ!

担当：RED

大ザコをキャプチャーせよ

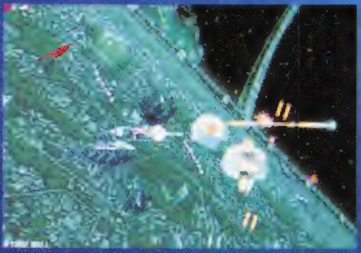
まずは、スタート直後に出現する大ザコ・セヤーハーをキャプチャーしよう。ソリドナイトを従えているので、出現直後に隙間からキャプチャーボールを撃ち込んで素早くキャプチャーしてしまおう。セヤーハーの放つホーミングミサイルで、来襲する隕石群に立ち向かうのだ。



出現即キャプチャーしよう。

赤アイテムを逃さないように

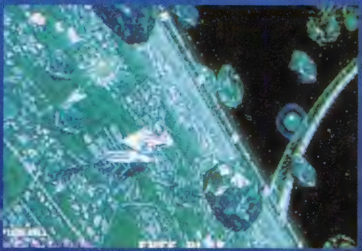
写真の場所で、左上から出てくるRサイクリンは、赤アイテムを持っているので確実に取るようにしよう。気をつけたいのはマルチボムで画面左端で赤アイテムを持った奴を撃ってしまった場合。せっかくアイテムが出たのに気づかなかった、なんてことのないように。



赤い奴を、少し右に行かせてから撃つといい。

囲み隕石に注意

写真の場所は隕石が画面中央に向かって集まってくるが、左下の隙間から外に出てしまおう。青アイテムはあせって取りに行かずに、隕石を撃ってから取りに行くのが安全だ。

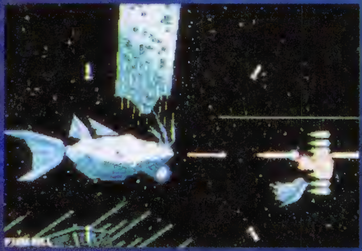


この場所の囲み隕石は左下のスキ間から抜ける。青アイテムはあとで取る。

中ボスをキャプチャーせよ

中ボスは右下から出てくるモトジーフ編隊に気をつけよう。基本的にはゾーンδと同じやり方でOK。

中ボスのあと、少し進むとエリア分岐点となる。

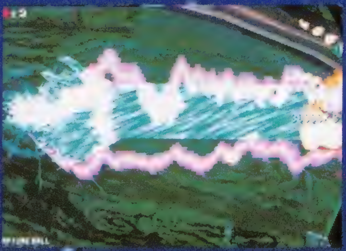


➡⬇⬅＋ショットボタンで特殊攻撃（親ビレ飛ばし）が可能だ。

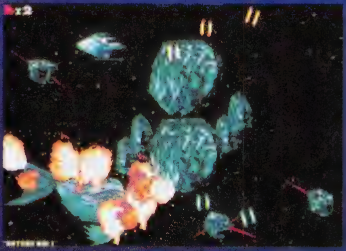
AREA K —彗星—

はっきりいって、エリアKは簡単。特に問題になるような場所はないだろう。

キャプチャーしている中ボスはどうせ途中で死んでしまうので、隕石の囲みがくる場面や、3万点の編隊がくるところで、αビームやボムにして使ってしまおう。



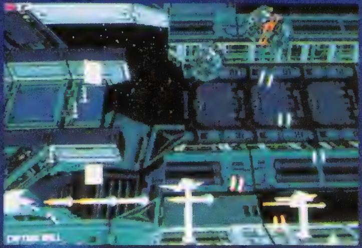
中ボスは適当なところでボムかαビームにして使ってしまおう。



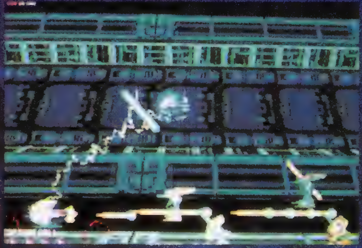
あんまり長く持っていると、途中で爆発してしまうぞ－

AREA L —破壊砲内部—

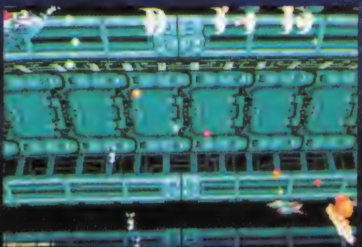
入り口付近。床から伸びてくる砲台・マヤルマを速攻で撃ってしまおう。マヤルマは撃って壊せる弾しか撃ってこないので強気で撃ち切ろう。



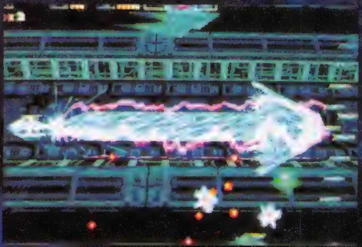
ここでピョンピョン跳ねる2脚メカ・Rノウコをキャプチャーしておきたい。レーザーを撃ってくる砲台・Rトモマヤは、横からレーザーで撃ってしまおう。



上にスクロールした直後のこの場面がムズイ。左上からウエーブを撃ちまくって、天井にくっついている砲台・Rジツミを速攻で処理してしまいたい。慣れないうちは、ここでもαビームを使ってしまうとよい（この場合、次のビーム場所に備えてすぐに何かキャプチャーしておこう）。



アメーバのような敵・Rリモナーが見えたら、αビーム発射。ここを抜ければボスまでは問題ないでしょう。



ZONE ς BOSS
ABSOLUTE DEFENDER

- ●コードネーム：マツカサウオ
- ●弱点：体全体
- ●得点：100000点
- ●耐久力：3000



※攻撃吸収弾は、タイプⒶかタイプⒷのどちらかがランダムで出ます。

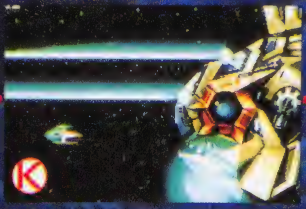
攻撃吸収弾 タイプⒷ



無理に避ける必要はない。キャプチャーを盾にして防ぐ。

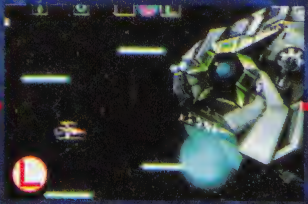
⑦パンツァーグレネード → ⑧ランダム攻撃×2 → ⑨体当たり×2(左右1回ずつ)

⑩イリュージョンレーザー



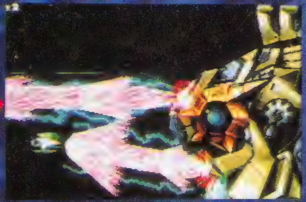
ここまで来たら、αビームをためてしまおう。

⑪直線ショートレーザー



ここまで来たら、αビームをためてしまおう。

⑫ダブルβビーム



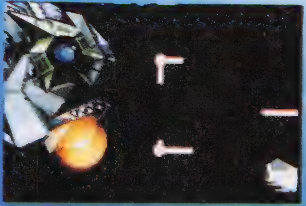
バリア発生装置を壊すのを忘れずに。

ZONE ξ —GRAVITY ZERO—

②ランダム攻撃×2

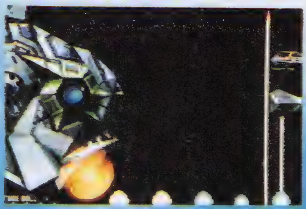
※この中からランダムに2種類選んで、攻撃してきます

Ⓐ直角ショートレーザー



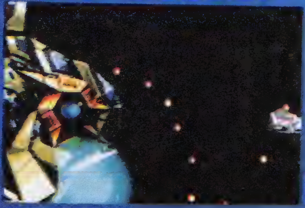
この位置で避けて…。

Ⓐムービングレーザー



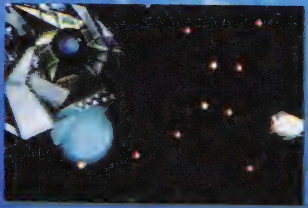
画面右端で下から来るレーザーをキャプチャーを盾にして防ぐ。

Ⓑフェザー弾ばらまきⅠ



無理に避ける必要はない。キャプチャーを盾にして防ぐ。

Ⓒフェザー弾ばらまきⅡ



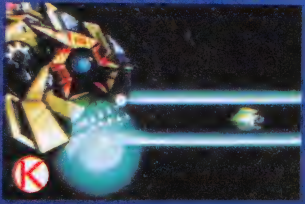
無理に避ける必要はない。キャプチャーを盾にして防ぐ。

Ⓓ4列直線フェザー弾



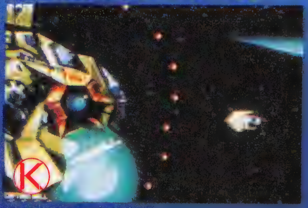
Ⓚ 発射の前兆を見切って、広いスキ間で避けよう。

Ⓔイリュージョンレーザー



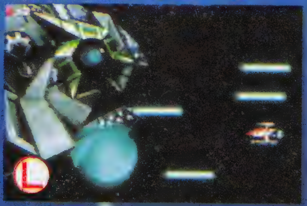
Ⓚ ムズイ！本文参照。

Ⓕ8WAYフェザー弾



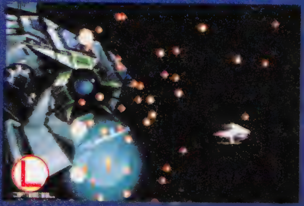
Ⓚ 無理に避ける必要はない。キャプチャーを盾にして防ぐ。

Ⓖ直線ショートレーザー



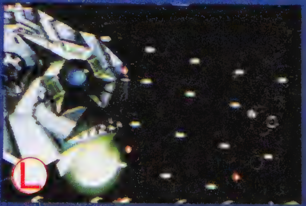
Ⓛ 画面下に追い込まれないように注意しながら避けよう。

Ⓗフェザー弾ばらまきⅢ



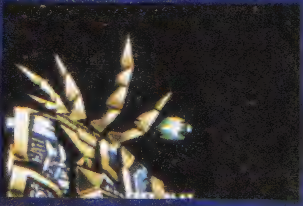
Ⓛ 無理に避ける必要はない。キャプチャーを盾にして防ぐ。

Ⓘ4列直線スプレイガン+フェザー弾



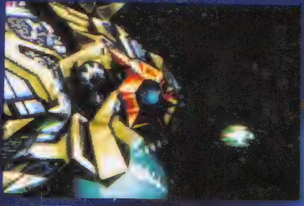
Ⓛ 無理に避ける必要はない。キャプチャーを盾にして防ぐ。スプレイガンはウエーブで撃ってしまおう。

③背ビレカッター



本文参照。

④体当たり(左から)

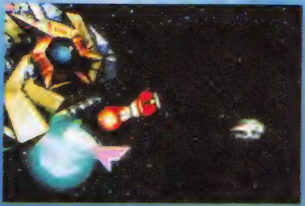


本文参照。

攻撃パターン

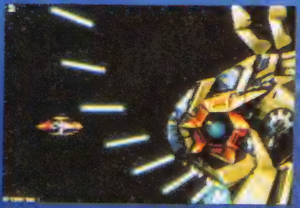
Ⓚ=エリアKのみの攻撃
Ⓛ=エリアLのみの攻撃

①パンツァーグレネード



1個キャプチャーし、残りは撃ってしまおう。

攻撃吸収弾タイプⒶ

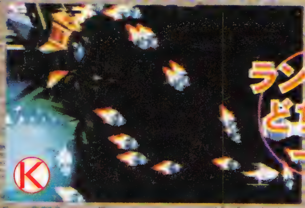


画面下に追い込まれないように注意して避けよう。

＊攻撃吸収弾は、タイプⒶかタイプⒷのどちらかがランダムで出ます。

ランダムでどちらか一つ

5ホーミングミサイルC



Ⓚ ムズイ！αビームorボムを使ってしまおう。

5'ホーミングレーザー



Ⓚ 画面端で上下に避けなければ特に問題ないがボムorαビームを使ってしまおう。

ランダムでどちらか一つ

6ホーミングミサイル



Ⓛ αビームorボムを使ってしまおう。

6'ウェーブ



Ⓛ ムズイ！αビームorボムを使ってしまおう。

AREA K·L BOSS

ツライのは覚悟のうえで!

アブソリュートディフェンダーはかなりの強敵である。くるのが分かっていても避けるのが難しい攻撃パターンを多く持っているうえ、それらがランダムでチョイスされる場面が多いため、少しやったくらいではそれぞれの攻撃パターンに対して十分な経験を積むことができないからである。はっきりいおう、この攻略を読んでも、最初のうちは死にまくって嫌な気分になってしまうだろう。しかし、あきらめずにがんばってほしい。下ルートの最終ボスと戦うためには避けては通れない相手なのだから。

戦闘の流れを把握しよう

前ページにビーム合戦にいたるまでの攻撃パターンをまとめてあるので、よく読んで流れを把握してほしい。

わかりにくいのは、②とⒽのランダム攻撃だと思う。

これは、用意されている数種類の攻撃パターンの中から、ランダムで選ばれた2つの攻撃パターンがくるというもの。Ⓐ~Ⓒは、エリアK、L共通のもの。Ⓓ~Ⓕは、エリアKでしかこない。同様にⒼ~Ⓘは、エリアL専用となっている。

また、⑤と⑤及び⑥と⑥もランダムとなっている。

この他にも、ランダム要素のある攻撃として攻撃吸収弾(2種類)がある。

バリア発生装置と攻撃吸収弾

アブソリュートディフェンダーは、下顎のバリア発生装置があるときは一切の攻撃を受け付けない。ダメージを与えるためには、まずバリア発生装置を破壊して、バリアがはれないときに撃ち込まなくてはならない。これは、ビーム合戦でトドメを刺すときも例外ではないので気をつけよう。ちなみに、バリア発生装置は破壊しても一定時間で再生するようになっている。

前述の攻撃吸収弾というのはこのバリアと深い関係にある。これは、バリアに対してショットを100発当てるときてしまう攻撃で、赤弾と青いショートレーザーと2種類あり、どちらかがランダムで選ばれるようだ。

"バリアに対して100発当てるとくる" といっても、攻撃吸収弾が割り込んでくるところは決まっているので、前ページを参照してほしい。

いずれにせよ、バリアに対して意味なくショットを撃ち込むのはやめておこう。

パンツァーグレネードをうまく使おう

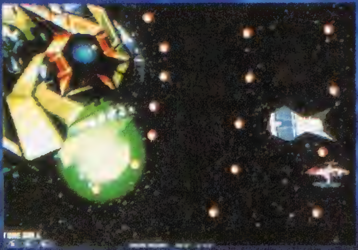
安全にいくのなら、最初のパンツァーグレネードは絶対にキャプチャーしておこう。

パンツァーグレネードをキャプチャーしてあれば、かなりの攻撃を楽にしのぐことができる。ぴったり重なっていれば、通常弾では絶対に死なないし、アームを削られることもない。また、前ページにもあるように、Ⓐの写真の攻撃、ムービングレーザーもかなり楽になる。

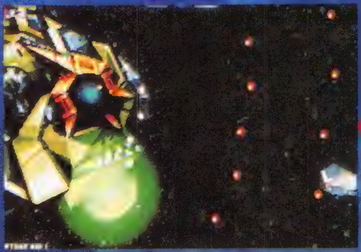
前ページのⒷ、Ⓒ、Ⓕ、Ⓗ、Ⓘの攻撃や、攻撃吸収弾タイプBについては、下手に避けるよりパンツァーグレネードを盾にして重なっていたほうがいいだろう。画面の端っこ(上、下、後ろいずれもOK)に自機を押しつければ一瞬でピッタリ重なれる。重要なテクニックだ。

そして、まともに避けるとかなりツライ、⑤、⑥、⑥の攻撃をαビームを使ってしのいでしまおう。

そして⑦でもう一度パンツァーグレネードをキャプチャーし、最後のビーム合戦までもっていくのだ。

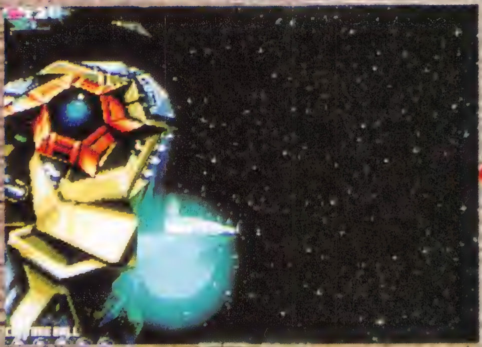


すかさず画面端に自機を押しつけろ。

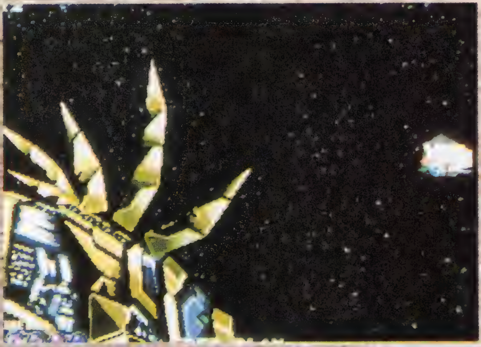


絶対大丈夫!

背ビレカッター&体当たりの避け方。



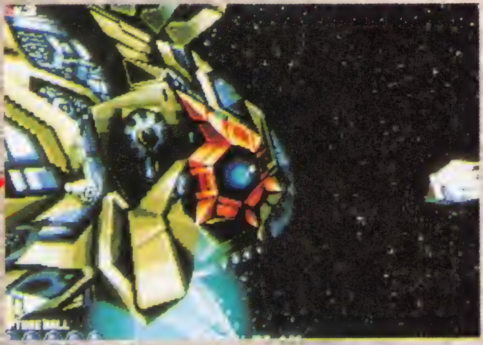
大丈夫、当たらない。



ここでもう一気に画面左上まで行ってしまおう。



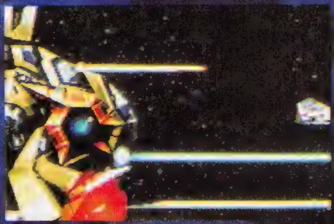
外周を動き始めたら、自分も下→右と逃げる。



右にいればOK。

イリュージョンレーザーについて

この攻撃、かなり難しいがレーザーを発射してくる瞬間の予兆を見て、広いほうへ逃げることを心がければ少しは楽になると思う。



発射の予兆を見逃すな。

AREA K·L

古代魚のロマン

最短クリアへの道 ZONEι(イオタ)&ξ(クシー)ルート攻略

まずは先に進みたい、それが人間の欲望というもの。ここでは最も楽なルートと思われる、ZONEα→γ→ε→ι→ξコースでとりあえずクリアを目指してみよう。

担当：C・LAN

[illegible]ばかりとはいえ、既に[illegible]あるプレイヤーならば、ここに後半面へ行っていることと思う。

ここでは通常のゾーン攻略に先駆け「とにかくクリアしたい！」という人のために、現段階で最も楽と思われるルートのクリア重視攻略をお届けしよう。

目指すは古代魚アノマロカリス！

ここで攻略していくのは、下から2番目のゾーンξ（クシー）ルート。ルートの選び方は（α→γ→ε→ι→ξ）とした。

ここをオススメする理由は、やはり全体的な難度の低さ。特にボス戦を重視した結果である。

とにかくクリアしてえぜってキミは、早速バージェスモンスター・アコーディオンハザードにチャレンジしてみてはどうだろうか？

ゾーンα〜ε

前半面はすでに攻略済みなので、オススメのエリアと簡単なフォローを中心に。

前半面で注意してほしいのはショット。ルートの選び方を間違えると、3面ボス対面時にウェーブになっていないことがある。3ボスをレーザーで倒せなくはないが、ゾーンιの開幕で押されてしまうので、ウェーブになるようにルートを調整しよう。

ウェーブまでに必要な赤アイテムは14個。各面のアイテムの個数を見てみると、まずゾーンαのエリアBとゾーンβが1つずつ少ない。つまりこの両方を通ってしまうと絶対にウェーブにはならない。

ゾーンγは、第一印象としてはβよりも難しいと思うが、完全に覚え面なので慣れてしまえばかえって楽。

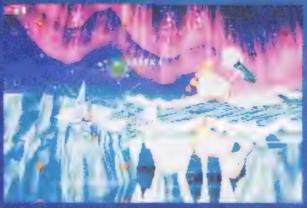
3面は下（エリアJ）のほうが道中、ボスともに楽。アイテム重視なら上（エリアI）だが、赤アイテムの数は変わらないのでどちらを通ってもウェーブになる（P210のルートMAP参照）。

さて、4面からさらに重要性を増すのがキャプチャーボール。このへんからはある程度計画的に使っていきたい。とりあえず3面クリア時に2つくらい残っていればOKだ。



開幕〜潜行前

まずは上下から現れるリュウキンを急いでキャプチャーし、そして間髪入れずにαビームにして撃ち出そう。こうすれば前半のラッシュは苦もなく乗り切れる。


ゾーンιが始まったらすぐにリュウキンを捕まえてαビームを撃つ。

ビームが切れる頃にちょうどモトジーフ編隊が下から現れるので速攻破壊。そのまま下方でカウト（ワイパー状に動いて細い弾を撃つ敵）編隊やガンプ（タコのような敵）を撃っていると、画面奥を通って後方からR・ベンサープラスが現れる。直角レーザーを撃たれる前に素早くキャプチャーしよう。R・ベンサープラスの撃つサーチレーザーは非常に強い。これで今後しばらくは安泰だ。

縦スクロール〜エリア分岐

地下に潜って縦スクロールになったら、最下段中央で連射。右の壁にノウコが3機、続いて左から3機現れる。

左の岩棚の切れ目には1UPがあるので忘れずに取ろう。右には金アイテムがあるが、これはまだ泳がせておく。

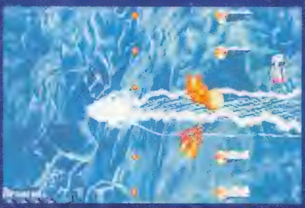

ここに1UPがあるので取り逃がさないように。

再び横スクロールが始まると、ツ・ラプーマX（大きいカニ）が出現する。まずは背中に撃ち込んで氷を破壊しよう。青い弾を出してくるが、壊せるので問題ないはず。その後金アイテムを取ればツ・ラプーマXは一撃死。楽勝！


ツ・ラプーマXはまず氷を破壊して弱点を露出させる。

遅れると金アイテムが消えたり、手からの攻撃がエネルギー弾（壁で反射して扇状の弾になる。破壊不能）になってしまうので、もし状況的にまずいと思ったらキャプチャーボムにして使ってしまおう。

次に氷壁の崩壊に合わせてαビームをため、バウ（縦一列の3万点編隊）が見えたら解放。この後はザコのラッシュがしばらく続くので、αビームを撃てばかなり楽になる。


この氷壁の破裂に合わせて、αビームをためて即放出しよう。

エリア分岐地点はαビーム解放中に現れる。選ぶエリアは下のR。道中の難度はQ、Rどちらも大差ないが、ボスはRのほうが圧倒的に楽なのだ。このとき上下にRセトア（堅ザコ）がいるので、少し上で粘ってから下がるようにすれば分岐後邪魔にならない。

エリアR海中

海中に潜ったら再びR・ベンサーをキャプチャーしよう。ここ一帯に出るノヴ（白いワイヤーレーザー砲台）のワイヤーは、当たっても移動が遅くなるだけ。恐れずにいこう。


そこで金アイテムを取ればこの通り一発で倒せる。

少し進むと岩のくぼみにアイテムが浮遊している。このアイテムはランダムで、1UPだったりトリプルユニットだったりすることもある。


ノヴのワイヤーは触っても動きが遅くなるだけ。

ここで焦って取りに行くのは早計だ。このアイテムはカルヒという敵がまいたエサで、取るとワープしてきて炎を吐いてくる。アイテムに触ったらすぐに下がって撃とう。

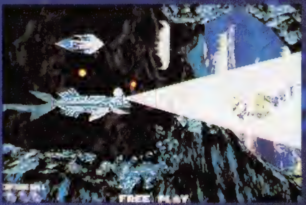
そして中ボスの「ボウエンギョ」ことテイルブレードが


おや?こんなところにアイテムが…。


だが実はこれは罠。カルヒという敵の出すダミーアイテムなのだ。

画面奥を通って出現。素早くキャプチャーボムを使ってキャプチャーしよう。

→←↑↓↑→+Aと入力すると、前方30度くらいをカバーするワイドレーザーを出す。このレーザーは出っ放しなのでかなり強い。



テイルブレードのワイドレーザーはこれだけの範囲をカバーする。

この後は後方をキープして慎重に進んでいこう。岩影にRトモヤマ（ショートレーザー砲台）があるので、きっちりボムで倒すこと。

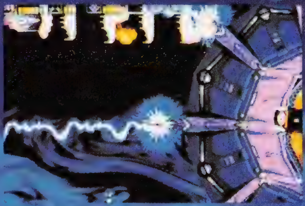
ワープ後ザコラッシュに入ったら、中ボスをαビームにして使ってしまうとよい。ボスまで連れていくこともできるが、このゾーンのボスはαビームで消せない攻撃が多いので使えないのだ。

ZONE BOSS EIGHT FEET UMBRELLA

コードネーム メンダコ

このボスは足からさまざまな攻撃を仕掛けてくる。1つ1つの攻撃がパターンになるので、覚えれば楽なボスだ。

最初の攻撃はサンダーレーザー+ホーミングミサイル。真ん中で少し待ち、一気に一番上まで移動すれば安全地帯になる。初めから上にいると当たってしまうので注意。これと同じ攻撃がもう1回ある。



サンダーレーザーは真ん中で待ち、引きつけて一番上へいく。

次にナパーム弾3発を3セット。画面後方では非常に避けにくいので、足の回転を見つつ、発射口と発射口の間に入ってやり過ごそう。



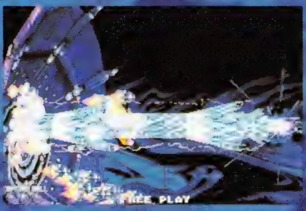
ナパーム弾は発射口の間に入ってよける。回転が止まるのを素早く見極めろ。

お次はホーミングレーザー3本・停止してロングレーザーが3セット。ホーミングレーザーは引きつけてからUターンする感じで、緩急をつけて鋭角に切り返してかわそう。ロングレーザーは発射前にボスの足が白く光るので、それを見てナパーム弾と同様に間に入ってかわす。

この後腹部からソリドミサイルを8本。これは撃って壊せるので問題ない。

ボスが奥にいくとガンプを4機出すのですかさずキャプチャー。次の攻撃に備えよう。

少し間があってからミサイルラッシュ+浮遊機雷。ノーミスだと撃ち返し弾もくるし、とにかく量が多いので、ここでαビームを使う。最後尾の一番下で待ち、少し引きつけてから解放。ビーム解放中は最優先で浮遊機雷を狙うこと。機雷は自機に接近すると、αビームで消せないナパーム状の爆風が起きるので危険。



ミサイルラッシュにはαビームを使う。機雷を優先的に狙うこと。

ここまでくれば闘いも大詰め。再びガンプをキャプチャーし、あとはβビーム2本をカウンターするだけだ。ちなみにここまでの撃ち込みが甘いと、βビーム後にサンダーレーザーがきてしまう。撃ち込めるときはできるだけ撃ち込んでおくことが重要だ。

開幕～要塞前

ZONE ζ GREAT FORTRESS II

このゾーンは最終面だけあってかなり難しい。きっちり覚えて対処する必要がある。

前半のザコラッシュではRソイドをキャプチャー。αビームで蹴散らしたいところだが、ソリドナイト製のミッカラム（金色の槍状の敵）が出現するので我慢。ミッカラムは自機を追尾しながら突っ込んでくる。一度画面外に消えても2回目の突っ込みがあるので優先的に撃ち込もう。ノーミスできていればショットはウェーブ最強1つ前に達しているはず。そうは撃ち負けないはずだ。



ミッカラムは画面外に消えた後も再び戻ってくるので注意。

なお、このゾーンのアームが出るポイントは少し先なので、流れ弾を無駄にくらわないように。また、開幕直後に後ろからくるRタノール編隊の出す紫アイテムを取り逃がさないよう注意。

この後は砲台のついた岩の塊が浮遊する中を進んでいく展開になる。

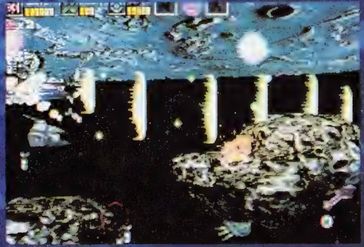
岩を2つやり過ごすと背景に青い星が見え再び岩ラッシュ。3つ目は上・下という動き。この岩についたRタジフがくせもので、3ウェイをバンバン撃ってくる。上で待ち、弾を撃たれる前に破壊しよう。

続いてRソイドプラス（金色の大型敵）が出現。最後尾で上に行き、岩の上面の砲台を潰してすぐに下がる。下からは赤アイテムを持ったRタノール編隊。



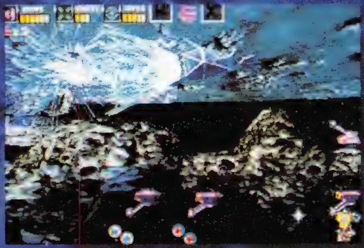
この砲台は壊すとやっかい。覚えて出現即破壊だ。

Rタノールを全滅させたら急いで左上へ。後ろから再びRタノールがくるので、最後尾近くで弾を撃たれる前にマルチボムで全滅させ、すぐに紫アイテムを回収しよう。



後方のタノールは後方に張りついてマルチボムで。すぐに紫を回収すべし。

ここで前方に見えるアイテムはダミー。その正体はゾーンιにも登場したカルヒだ。カルヒが実体化したらすぐにαビームを使い、そのまま地形に沿って砲台やトコマF、Rソイドを倒していこう。なお、カルヒの炎はαビーム解放中は当たらない。



このカルヒを反応させてαビームを撃ち、



岩に沿って敵を倒しつつRソイドのラインへ。

ゾーン分岐地点では下からカウト、上からRホルムの順で出現。きっちり全滅させてからルートを上（W'）に取ろう。難度的にはW'もX'もあまり変わらないが、W'のほうがアームとキャプチャーボールの数が多いのだ。

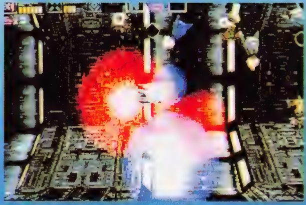
エリアW' 要塞内①

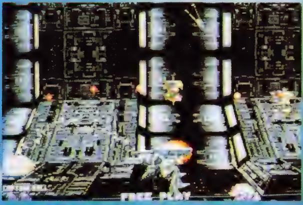
エリア選択が終わったら、Rソイドをキャプチャーしておく。要塞に突入すると地上には砲台が並び、ザコが次々と飛来する。

少し進むとRセトアとカウトが絡む場所がある。地上にも砲台があってここはかなり

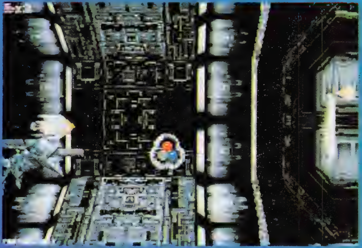
ZONEι〜ξ 最短クリアハート攻略

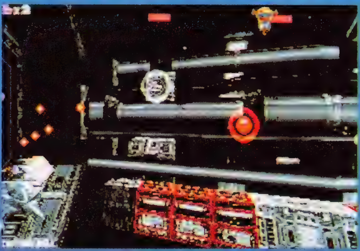
キツイ。Rソイドをキャプチャーボムにして使ってしまおう。その後左下で待機し、ノウコマスターが降りてきたらキャプチャーする。デカイだけあって「3ウェイ+ミサイル」という頼もしい攻撃をしてくれる。基本的に中ボスまでコイツを連れていくのだ。


ここは難しいのでキャプチャーボムを使うと楽になる。


このノウコマスターをキャプチャーしよう。

写真の2つのアイテムはダミーなので、ノウコマスターを抜かれないよう注意。


ノウコマスター後のこのアイテムと…、



このアイテムはダミー。ノウコマスターの耐久力は意外に低いのであぶられないように。

しばらく進むと中ボスのハードアーマメント（ムネエソ）が出現。やはりキャプチャーボムを撃って捕まえよう。コマンドは⬅⬇⬈+A。前方に強力なナパームを発射する。

この後の展開は急に穏やかになる。中ボスもいるしボスまでは問題ない。嵐の前の静けさといったところか？

ZONE ξ BOSS ACCORDION HAZARD
コードネーム アノマロカリス

このボスの攻撃はランダム要素が絡むので、それに対応して中ボスを使うポイントを調節しよう。コマンドは常に入力しておくこと。ダメージもさることながら、処理落ちとキャラオーバー（ボスの弾が減る）効果がある。

アノマロカリスの攻撃はいきなりランダムだ。各攻撃とその対処法を説明しよう。

ランダム攻撃とその対処法

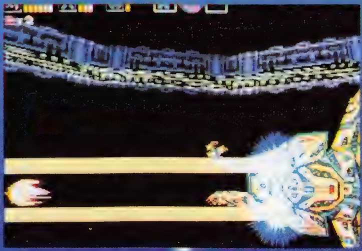
①サークルミサイル+フェザー弾

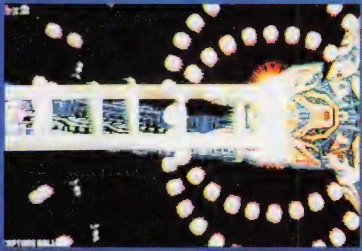
〈対処法〉大きく動いてサークルミサイルをかわし、フェザー弾は微調整でよける。

口ひげのような腕パーツをすべて取ると（ワイヤーフレームになる）、サークルミサイル連発に変わる。

②エネルギー弾+ロングレーザー

〈対処法〉ロングレーザーは自機を挟むように目から2本


ロングレーザーは間に入ってよける。

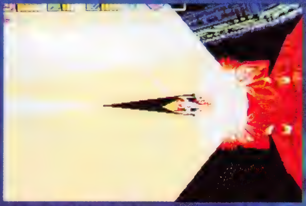

2回目はボスが中央へ移動するので、1回目で微調整して中央へ近づいておこう。

発射される。これが2回。1回目は間に入れば自機に合わせてボスは止まるが、2回目は強制的に中央に移動する。1回目の時点でボスを中央近くに誘導しておこう。これに全方位に分裂するエネルギー弾が加わるので、スローを活用して微調整してよけよう。

腕パーツがないときは弾が壊せるようになるが3回目のレーザーがくる。これは上下に大きく広がる超ワイド版。中央のラインで連射しながらボスに目一杯接近すればかわすことができる。

③エネルギー弾+スパイラルビーム

〈対処法〉全方位弾+自機を狙う七色レーザーによる攻撃。


これが噂のワイドレーザー。連射を絶やさずボスに接近するのだ。

アコーディオンハザードを倒すまでの基本的な流れ

①「ランダム攻撃①」を中ボスを盾にして回避
②「ランダム攻撃②」で少し粘って中ボスをαビームにして解放。本体を重点的に
③ランダム攻撃③→αビームの残りで前半をかわし、後半は自力で避ける
④レフナイトをキャプチャーする
⑤βビームにαビームを合わせてカウンターする

画面どちらかの端付近から少しずつ動いていけば、スパイラルビームには当たらない。

腕がないときはエネルギー弾がフェザー弾に変わる。

④体を曲げてツインレーザー+スパイラルビーム+三葉虫ミサイル

〈対処法〉三葉虫ミサイルは尻尾から出す丸い弾。撃つと弾けて小さなホーミングミサイルになる。


三葉虫ミサイルを出すしっぽのラインに合わせ、スパイラルビームを上に動いてかわす。

⑤ソリドナイト+ザコ

〈対処法〉この中では最も対処しやすい攻撃だろう。普通に撃っていれば大丈夫。

この5つ中から3回ランダムで攻撃がくる。中ボスが確実に生き残れないのは②。これがきたらすぐにαビームにして解放しよう。これ以外の攻撃でも2回目以降は中ボスが死んでしまうことが多い。いずれにせよ、ランダム攻撃2回目で中ボスを解放するのがいいだろう。αビームで狙うは本体。腕をすべて壊すと攻撃が激しくなるのでなるべく撃たないように。

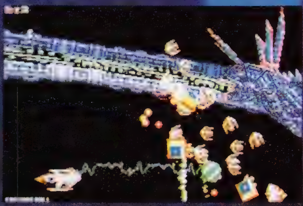
ランダム攻撃を乗り切れば勝ち！

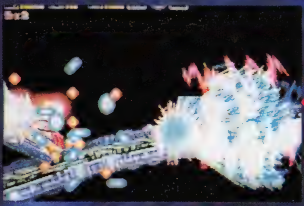
ランダム攻撃の後は、尻尾からザコ+三葉虫ミサイル。ザコには虹色に光るレフナイトが混じっているので、これを狙って捕まえる。レフナイトは耐久力が無限大で、なんとαビームさえも止めてしまう。基本的に貫通レーザー系以外ならすべての弾を止めてくれる優れモノだ。

次は画面奥へ行ってホーミングミサイル。レフナイトを前に出し、ミサイルがきたら下がるようにすればOKだ。

そして最後の攻撃、βビームだ。ホーミングレーザーがきたらすぐにためて解放しよう。ラスボスだけあってカウンターするには相当の連射が必要だが、カウンターできれば一気にボスは撃沈だ。

アコーディオンハザードはβビームを撃つまでの攻撃が少なく、ノーミスでこれれば半分は勝ったも同然。課題はいかにランダム攻撃を乗り切るかだ。健闘を祈る！


しっぽを向けたら虹色のレフナイトをキャプチャーする。


ここにカウンターしてジ・エンド。お疲れさま。

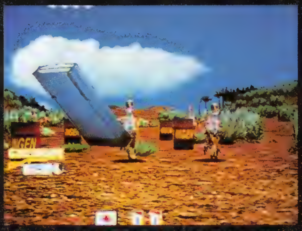


イベントを成功させないと…
ステージ2途中からステージ3まで攻略!!

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

障害物が多くなると誤射も多くなる! 弾切れに気をつけて進んでいくぞ!

担当：ずるずる


グレネードを手に入れ、攻勢にでる!

2ステージの中盤から今回の攻略がスタートする。
まず湖へ向かう途中での展開となる。とりあえずグレネードを取得だ!







この強力なグレネードを使い、追いかけてくる恐竜たちを一掃していく。するとバイクに乗った仲間が現れる!恐竜に追われているぞ!

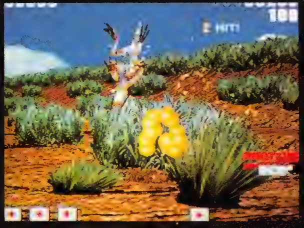

弾が飛んでいく。連射はきかないぞ!



救出できないと…バイクが飛んでくる!狙って撃て!

助けられないと…

この救出に失敗をすると…うっわーっ!バ、バイクがこっちに飛んでくる!
しっかりサイトを狙い、ダメージを受けないようにしよう!失敗しなきゃあショットガンがもらえたのにね!


これがショットガンの映像

後ろの恐竜を倒せばOKなのだが、草越しに撃つので狙いにくい!連射あるのみ!


襲いかかる恐竜を倒してアイテムを取得。

パキケファロサウルスの攻撃に負けるな!

湖に向かいまだつっ走る!その後方からヴェロキラプトルのリーダーが軽快な足どりで追っかけてくるのだ。
なんとこのリーダー、一発では倒せない!そのことを忘れ



ヴェロキラプトルのリーダーが来た!一発では倒れないぞ!

ると…思いっきりくらうぞ!
しっかり頭を狙うことを忘れずに撃っていくのだが、そのとき、2発ずつ撃っておくと、タイミングがよければすぐ倒れてくれるぞ!1発ずつでは強引に突っ込まれるので注意したい。




その頭突きも動きを止めてやれば…。

それが済むと右前方からパキケファロサウルスの大群が逃げて車を追って目前に現われる。



狙いやすいと思いきや、はずすと一気に突進してくる！

最初は逃げていく車を追っているが、すぐこっちに気付き、突進してくる！これはまずい！硬い頭を狙い撃ちして



動きを止めないと大ダメージを受けることになるぞ！

とにかく近づかせないこと。かなりつらいところだ！






岩の上から1匹が！

湖に到着。

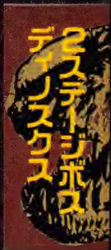
木の橋を渡りつつ先へ進んでいくのだが、その頭上からヴェラキラプトルが！

上から落ちてくるのを狙うのはいいが、確実に倒すのなら着地後でもOK。ここはそれほど押されないので。


すぐ左から恐竜が！近いぞ！

左を向き、また上から！

さらに左から橋の上を渡りながら追ってくる！動きが速いので速攻で倒し、先へ！





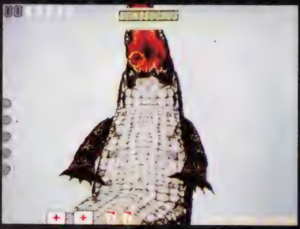




2ステージのボスのディノスクスへ。ほとんど現代のワニと似ているが、その大きさは食われるヴェロキラプトルと比べれば…大きい！

水中から現れるのだが、水中にいるときに撃っても当たらない。ダメージを与えられるのは、水面から出ているときのみ！出るのを待って連射するぞ！

サイトが出ているときは確実にそこを狙うこと。でないと次の写真にあるように（2人プレイ時）食われてしまうぞ！（1人プレイ時は、歯型マークが表示され、ダメージを受けたのがわかる）。


いきなり目前に現れやがった！



湖の上に浮いていたアイテムを取得！


狙いきれないと（2Pプレイ時）



早く撃って助けろ！



速攻で倒しにかかってもいいが、ダメージを受けたくないので、サイトを中心に撃つようにしたい。

しっかり狙い、画面のライフゲージを全部なくせばディノスクスは倒れてくれる！


よし！ディノスクスのゲージがゼロに！で、でもまだ油断は…。

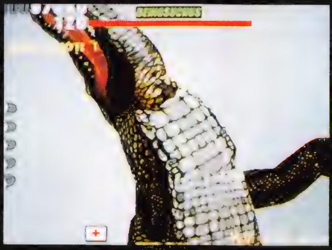


「やったーっ！」と思っていると…橋の向こうでいきなり大音響が！あーっ！生き返りやがった！

真っ直ぐこっちに向かってくる！狙うのはサイトで表示される頭だ！急げーっ！

ある程度銃身を振りながら撃っていかないと間に合わないので注意！


復活したと思ったら一気にこっちに突進！と、止めろーっ！


しっかり撃ち込めば…今度こそ終わりになるぞ！







3ステージでは、サイトB研究所の内部での展開となる。建物の中での戦闘となるため、死角が多くなる。完全丸暗記が必要なところ。いかに早く倒すかがポイントだ！



DINOSAURS name

Compsognathus -COMPY-





その速攻もしっかり頭を狙っていくことで、かなり優勢にできる。とくに大群で襲ってくるようなときはとくに重要になるぞ！一匹でいいから頭を狙えば止められるのだからね！それでは建物の中へ入っていくとしよう。



早い動きでヴェロキラプトルのリーダーが突っ込んでくるぞ！

はいってすぐ正面からヴェロキラプトルが軽快に飛び跳ねつつ突進してくる！しっかり目で追い、逃がさないようにしよう！


次に左から攻撃を受ける！

左へ向く。するとそこへ恐竜が移動しつつこっちへ跳んでくる！植木越しに速攻で倒していくぞ！

右に向くと同じ展開で突進してくる！これも速攻で！


右からも攻撃を受けるぞ！

再び左を向き、さらにもう一度！このとき、アイテムがカウンターの上にあるので、それも狙いつつ恐竜を一掃していこう。ちなみにビンを撃つとゴキブリがウヨウヨ出現。



カウンターの上のアイテムを取得。んで、ビン等を撃つと…。

少し前進すると、上からヴェロキラプトルが！群れではないので、しっかり狙って倒し、先へ進むぞ！


2階からヴェロキラプトルが！

開いているドアから恐竜が出てくるのを一掃したあと、さらにもう一回、出てくるのだが、このとき、人間もいっしょに出てくる！ここで誤射をしないように！







突然ドアから人と恐竜が！反応するのはいいが、要注意！

悲鳴があってから出てくるから間違えないと思うけど、覚えておかないとアイテムがもらえなくなるぞ！ここでは強力な電気銃がもらえる！



電気銃を取得！その表示の下に使える時間が出ている。

この電気銃、1発撃つとそばにいる恐竜を感電させる形で倒すことができる優れもの。時間制ではあるが、有利に進められること間違いなし！


次々と恐竜がくる！頭を狙うぞ！

その前に受付のところにヴェロキラプトルが！まずこれを倒し、階段へ。すると視線が上に移る。あっ上から！2階へ進むところへ！



上にある翼竜の模型を踏みつけてバラバラに！危ない！

プテラノドンの模型がバラバラになって降ってくる！これを一掃しないと！


バカン！天井からいきなり１匹が！

2階へ上がるといきなり天井が！覚えておこう！

威力強し!「電気銃」

2階に廊下を進むと、続々とヴェロキラプトルが出現してくる。まだ電気銃のタイムが残っているので、これでガンガン撃ってどんどん恐竜を一掃していこう！ 1発で数匹を倒せるのだ！前、後ろと向き直しつつ進んでいきながら底なし状態で出現してくるヴェロキラプトルを倒していくと、1階の奥にサイトが表示される！これを撃ってると恐竜が引き返してくれるぞ！



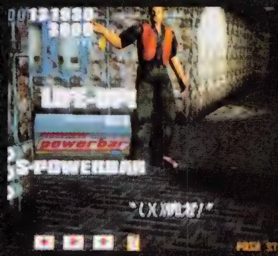
これが電気銃の威力！一度に数匹を倒すことができるのだ！



ミスすると…

2階の廊下を進み、左へ曲がると左から仲間が1人転がってくる！この背後には大量のプロコンプソグナトスが！ 仲間に当たらないように！ 頭さえ狙えれば数が多くても全部が動きを止めてくれるので、かなり安全にいける。





プロコンプソグナトスが群で人を襲う！狙いにくいが…

ここで救助が成功するとライフを1つ回復することができる。これは大きい！

ドアのロックをせよ！



部屋の中では…こ、これはヤバイ！

廊下を進むと右手に部屋が見えてくる。この窓からは…暴れまわる恐竜が見える！



ここでイベントが行われる。それはドアをロックする作業なのだが、これが暗号タイプのロック！同じ手順でボタンを押していき、ドアをロックするというもの！



9コのボタンの光る順を覚えるだけでいいのだが…

まずはその手順をしっかり確認。2Pプレイ時は9コあるボタンが光っていくのだがいつも同じパターンではない！メモっておけば完璧だね！

1つずつボタンを手順通りに撃てれば成功し、ドアのロックがされる。成功するとこれでクリアとなる！



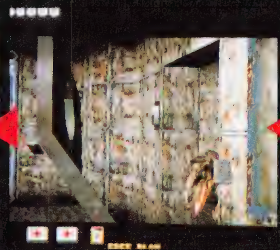


成功して3ステージが終了すると「うん、こんなものかな」と思える人もいるかも。そんな人は失敗してみるとスリルが味わえるぞ！



し、しまった！間違えた！




ドアのロックに失敗するとドアを蹴破って恐竜が出てくる！うわーっやべえ！管理システムの誤認で防火シャッターが降り始める！逃げるためにまずそのシャッターが降りるのを止める！





廊下を逃げつつ、でも撃たないと助からない！



シャッターのスイッチを壊して脱出せよ!




左右にあるボタンを破壊すればOKなのだが、それがいくつもある!耐えられるか!シャッターが閉まらないよ



閉められれば…

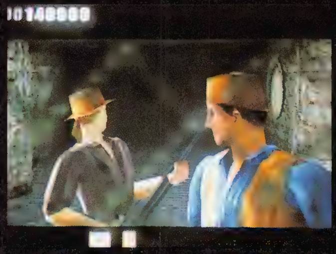
助かる!

いくつかあるシャッターを全て閉まらないようにしないと…うにするチャンスは3回。成功すれば、無傷で抜けられる。ふう、とひと息しながらプレイヤー2人はこの場を去っていく。で、でも失敗したらどうなる?怖わーっ!

しまった!シャッターが降りた!

シャッターが閉まった!そのデモシーンが終わると





出たーっ!オバケーっ!じゃなくて恐竜が!暗闇からスーッと姿が現る!でも走ってる!すぐ狙わないとヤバイ!





頭を狙って動きを止めろ!

死んでたまるかーっ!



う、うわーっ

来たーっ!

1匹目は中央付近から現れることを覚えておこう。暗闇から現れるため、反応が遅れると思うが、こんなところでライフを減らすわけにはいかないので、意地でも頭に狙いをつけて動きを止めること!それさえできれば、勢いを止められるので、落ち着いて狙うことができるぞ!

追いかけてくる恐竜を一掃すると3ステージクリアとなる。失敗するとしないとでかなり違ってくるところだ!

イアンとサラにもうすぐ会えるぞ!

2ステージの中盤から3ステージの終わりまで進んだわけだが、前回の2ステージ中盤までと比べると、忙しさよりも暗記と正確な射撃が要求されることがわかると思う。

そのような展開になる裏には、視界を悪くする障害物が多いことが原因。いつどこから何が現れるかわからない中で進むことになる。

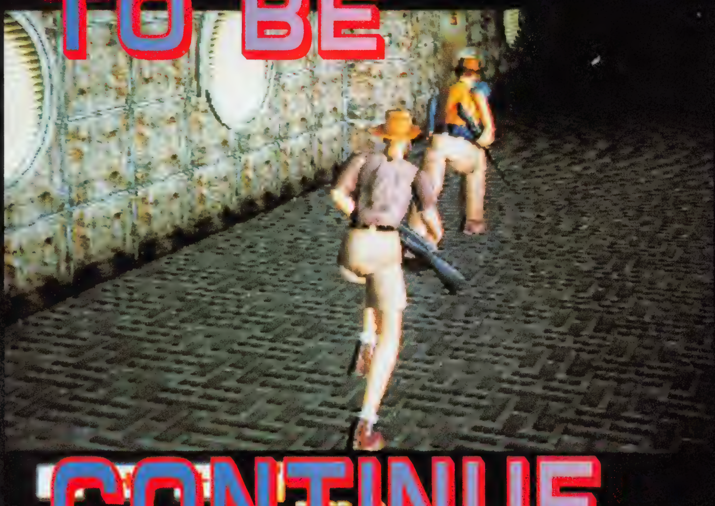
非常に高い緊張感の中でプレイをすることになるので、ちょっとしたことでミスを多発(緊張感が途切れると…)するなんてことも!

そんな精神状態にならないためにも、建物内の構造、そして進み方をしっかり覚える必要がある。とくに大量に出現してくるところだ!



あとはしっかり頭を狙うことで時間的な余裕を作り、有利にゲームを展開していきたい。2人プレイならさらにしっかり狙っていかないとすぐ火の車状態になるぞ!

そんなわけで3ステージを終了。残るは4、5ステージ。4ステージは研究所を脱出してからの展開となるぞ!



TO BE CONTINUE...







参加しなけりゃ始まらないぜ!!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

©SEGA 1997

夏!!夏だ!!夢と希望と欲望(?)の夏がやってきた!!夏といえば、当然トップにあがってくるのがスケートボードだよね!?ん!?まてよ!?"トップ"と"スケートボード"といえば、ゲーメストの読者のみんなはなんか聞き覚えあるよね!!

そう、スケートボードをモチーフにしてかつてない操作感覚と爽快感を実現し、BGMにスケーターたちの間で絶大な人気を誇る、LAメロコア系バンド"PENNYWISE"の起用など、数々の業界初の試みにチャレンジしてアーケード業界に一大旋風を巻き起こした、SEGA AM3研リリースの大型筐体ゲーム"TOP SKATER"。

そのSEGAが1997年8月スケートボードシーズンの到来を狙っていたかのように、全国大会のイベントを打ち出してきた!!その名も"SKATERS SESSION 1997"だ!!

このゲーム自体の設定が大会だけに、実際の大会となるといやが上にも気分は盛り上がるよね!!

さて肝心の"SKATERS SESSION 1997"の開催期間だが、**予選大会は8/1(金)から8/30(土)までで、**全国各地のSEGA店舗(118店舗)にて開催。予選に勝ち抜いた上位入賞者は、全国各地のSEGA大型店舗(11店舗)8/31(日)のエリア決勝戦に進出。

Levi's silverTab presents
SKATERS SESSION
1st annual Boardercross Carnival
1997

気になる予選大会種目はTOP SKATERの初級コースで競われるのでいまからでも遅くはないぞ。予選大会にエントリーできる定員数は、各店舗30名までなので練習ついでにエントリーしちゃおう。参加費は¥200とリーズナブルで、しかも参加するだけで大会オリジナルのステッカーまでもらえるぞ!!

さあ今からでも遅くはない。¥200握りしめて、左のポスターが貼ってある、全国SEGA系アミューズメントセンターへ、スケボーに乗って走れ!!

ゲーメスト200号記念企画

人文字を探せ!!

SEGAとの共同企画?大会にあわせてこちらもスタートだ!!

「いやぁ〜なんかTOP SKATERを盛り上げるために、読者プレゼント頂けないスかねェ!?」「イイですよ。じゃあこんなんどうスか!?実は…」と始まったのがこのイベントのキッカケ。ではその内容と応募方法を説明しよう。

このTOP SKATERのゲーム中にある入力をしてトリックをキメるとキャラクターが、ある英文字(たとえばAなど)のカタチをとりながら飛んでいくトリックが、各キャラクターに1つずつあるんだ。これらをAshを先頭にしてJiiiまで並べると、ある英単語になる。答えと必要事項をかいて、〒101東京都千代田区神田神保町1-1-26株式会社新声社ゲーメスト編集部"人文字を探せ!!"係までドンドン応募してくれ!!

正解者には、抽選で10名様に左の写真で我らがAM3研片岡宏之コーチが着ているSEGA特製"TOPSKATER"Tシャツをプレゼント。じゃんじゃん応募待ってるぜ。


今回のキーマン、AM3研広報の加藤さんだ!!メチャメチャイイ男っしょ!

これが当たる!・GETせよ!





答え
○○○○○○
住所:
名前:
電話番号:
TOPSKATERの感想





MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2

人気のキャラクターシューティング「コットン」ST-Vで登場！今回も最新情報をお届けするぞ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

STAGE1 わたぼうしの丘

まずはこのステージで、連爆や追い討ち、それとキャッチのコツをつかもう。





ステージ1は、わたぼうしの丘。早速魔物がコットンたちに襲いかかってくる。

初めのステージなので、攻撃はさほどキビシくない。ふらふらと近寄ってくるゾンビの幽霊（?）や、飛んできて体当たりしてくるハーピーなどが登場。このステージで、コマンドショットや連爆などのテクニックの修業を積んでおくのだ！



中ボス:ワンワン　ドラゴン

中ボスはドラゴンパピー（?）。コットンたちの前に飛来して、炎を吐いて攻撃を仕掛けて来るぞ！

コマンドショットで一網打尽にしてやろう。

ボス:オノコンボ

ステージボスは、巨大な岩石の塊。オノコンボだ。両手に持っている斧とこん棒を振り回しながら攻撃してくる。

体当たりや打撃をくらうと大ダメージ確定！

TEA TIME







シリーズ最新作は2人の魔法少女が大活躍!?

この秋登場予定、期待のスチャラカシューティングゲーム「コットン2」。続報となる今回は、前半3ステージをピックアップして紹介しよう。



パンプキン王国一のおてんば娘「アプリ」は、国宝である「水ウィロー」を勝手に持ち出した上、なくしてしまう。あわてて探すも、「水ウィロー」のにおいを嗅ぎつけて（?）食欲魔人のスチャラカ魔法使い、コットンも乱入!!



ステージはパンプキン王国が舞台となっていて、前作同様魔物なカンジの敵キャラクターたちがわらわらと登場。



また色々な仕掛けもあって楽しめそうなステージばかりだ。



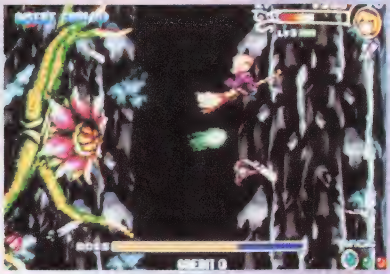
TEA TIME











ステージ2は、最初の説明にもあるように、お城の中を進んでいくステージ。狭い地形が特徴だ。

天井からぶら下がってくるクモや、お城の兵士（?）やカボチャのオバケみたいなのまで登場する。地形が狭いから、ザコでも体当たりする危険があるので油断できないステージ。

3種類あるパワーアップを使い分ければ、地形を突き抜けて攻撃することもできるぞ！そのへんがポイント。

STAGE2 天空の古城



廃墟と化した城の中は大変狭いので進むのが非常に困難。3種類のショットを使い分けて進もう。

中ボス:パンプキング

中ボスは、ハロウィンのオバケカボチャの巨大なヤツが出てくる。頭のてっぺんからいろんな野菜や果物をバラまいて来る。

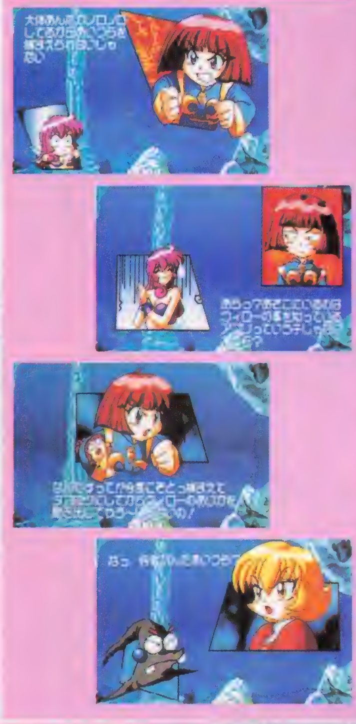
実は連爆のいい練習台になったりもする。

ボス:ビオラMk Ⅱ

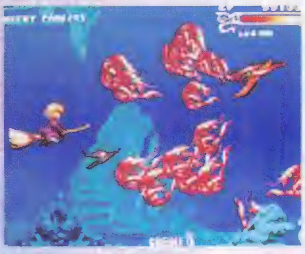
ボスは、自走しながら小型のフラワーを出して攻撃してくるマンモスフラワーだ。触手攻撃もありいやらしい（変な意味じゃなく）。

またこのボス戦は画面が下にスクロールする場所での戦い。慣れないとキビシそう。

TEA TIME











3面めは、海中が舞台。なので敵キャラクターはこれまでのステージの雰囲気とはガラッと変わって、カニ、エビ、古代イカ、竜の落とし子などの海洋生物たちが襲いかかってくる。ステージの所々には、フジツボのような敵が配置されたトラップなどがあったり、後ろや画面下から突進してくるおサカナさんがいたりと、割とにぎやか。

コットンたちは地上と同じく飛んでいるが、野暮なので突っ込むのはやめます。

STAGE3 さんごの海



海中は危険な魔物であふれかえっている。コマンドショットを駆使して戦おう！うまく使えば連爆や追い討ちのチャンス！

中ボス:チョッキンロブスター

中ボスは、見た目巨大なザリガニさん。海なのでザリガニではないと思うが、この世界では分からない。尻尾を攻撃すると尻尾が壊れて顔だけになるのは笑える。

ボス:ヘル・オクトパス

ボスは、これまた巨大なタコ（?）のようだが、足が8本というだけで、何か別の生き物のようなカンジもする。足を伸ばしたり、波動砲（?）を吐いて攻撃してくる。



華麗なパスを！ VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2

担当：SHO

巷の対戦状況は？

街のゲームセンターでは対戦が主流になっているが、良く見かけるのがサイドラインギリギリのところでドリブルをして、相手の陣地に攻め上がるというものだ。サイドラインでドリブルをしているところに近寄ると、自動でショートタックルをするので、ボールを奪おうとしてもラインを割ってしまい、相手のスローインとなってしまう。この方法を繰り返して行うと、じわじわと相手のゴールエリアに近寄っていき、しまいにはセンタリングを上げられてゴールといった状況が多い。これでもいいのだが、より華麗なパス回しをめざしゴールを狙っていくようにしてみよう。

スルーパス



前回、フェイントを使ってうまくパスを出そうというように紹介したが、今回はそれを応用したスルーパスの出し方を紹介しよう。



ドリブルしたときに味方が走り込んできたら、



フェイントで相手をかわして、パス！



パスが通ればいただきだ！

スルーパスはできるだけ自分に相手DF（ディフェンダー）を引き付けてパスを出すのが基本となる。DFを引き付けてパスを出すのは、フェイントを使えばパスを出すことができるが、問題はパスを受ける側の味方がちゃんと走り込んでいるかだ。

この味方を確認するのは目で確認するのが一番わかりやすい。というのも、ボールをもってドリブルしているときに、味方の選手がすごい勢いで前に走り込んでいくので、簡単にわかるはずだ。

前に走り込んでいく味方をみたら、すかさずフェイントで相手のDFをかわしてパスを出せば見事なスルーパスが完成するというわけだ。

注意したいのが一番前衛の選手つまりFW（フォワード）の選手がボールを持った状態では、前に走り込んでくれる他の選手がなかなか走り込んできてくれないので、MF（ミッドフィルダー）の選手にボールを持たせるのがいいということ。



真後ろにフェイントをかけてしまうと、

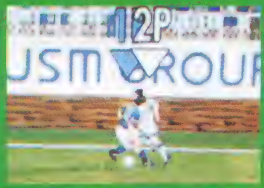


せっかく走り込んできた味方が止まってしまうこともある。

また、方向転換して真後ろを向いてしまうと、せっかく走り込んできた味方の選手がもどってしまうこともあるので、フェイントのしかたには注意したい。

スルーパスは通れば得点率がかなり上がるので、ぜひともモノにしてほしい。

ルーズボールの処理



ルーズボールとは、だれもいない方向にボールが転がってしまったときなどのことをいう。このとき当然、敵も味方もボールの方向に向かって走って行くのだが、自分がボールを蹴った場合には、大体相手の選手が味方の選手よりも先にボールにたどりつく。このとき、ボールをもった相手に味方の選手が接触するのだが、何も触らずに通過してしまうことが多い。

このときに、ボールを奪えればかなり有利な状況というのが転がりこんでくるはずだ。

そんなルーズボールを取る方法を紹介しよう。

まず、お互いの選手が走り込み相手選手が先にボールを取ったとする。このとき、自分は相手に接触しようと相手の方向にレバーを入れる訳だが、ここでレバーを入れっぱなしにしてしまうと相手に接触することなく通りすぎてしまう。

そこで、自分が相手の選手に接触する少し手前でレバーを一度離すのだ。レバーをニュートラルに入れると選手が止まり、ショートタックルしてくれるので、ボールを奪うことができる。

これは、何もルーズボールを取るときだけでなく、スローインからのパスで相手の選手と接触したときなどにも使えるし、相手がパスを受けた直後にもすぐに反応ができるようになる。

この方法は、どこでも応用がきくのでいろいろなところで試してほしい。



ルーズボールを追うと、大体相手選手が先にボールをとる。


相手の選手と接触する手前でレバーを離しておけば、



ショートタックルをしてくれるのだ。



スローインの後などにも、



ボールを奪うことができる。

レベルの高さに脱帽

セガ本社カップの熱戦

去る6月29日の日曜日に、セガ本社において、バーチャストライカー2セガ本社カップ大会が行われた。

参加選手は一般応募の中からハガキによる抽選で選ばれた64人で行われた。

見事優勝した人には、サッカーの本場ドイツサッカー観戦という豪華な商品が用意されたこの大会は異様な緊張が感じられる大会であった。

大会選手のレベルはどうだったかというと、さすが全国から集まったバーチャストライカー2ジャンキーといった感じで、非常にレベルが高く、驚いた。

また、上位に残った人たちのレベルの高さは別格でパスのうまさが非常に目立ち、その他も細かいところで技術のうまさが出ていた。

ヒールパスを出してもボールの方向には必ず味方の選手が走り込んでいるという状況が多く見られ、感心するばかりだ。

決勝戦に進んだ選手の技を少し紹介していくと、まずボールが浮いたら、ヘディングでどんどんボールを運んでしまうというものだ。ヘディングも、ただ前にボールを送るだけではつなげることはできないので、しっかり味方のいる場所にヘディングでパスを出しているということになる。

また、スローインからのボール運びがうまく、スローインでパスを出した味方の選手が、ダイレクトでスローインをした味方にボールを戻し、そこから大きく蹴り出してセンタリングを上げるなどといったテクニックも見せてくれた。

見ていたほうが熱くなるような対戦が展開されていき、会場は大いに盛り上がった。

今回見学をしていた自分も、こんなすごい動きができるのかと、感心しながら見ていた。

読者のみんなもどうか、すばらしく華麗なプレイを志してがんばってみてほしい。


大会開始で熱が入るプレイヤー。


昼休みのフリープレイ。最終調整といったところ。


インタビューを受けているのが優勝した村上君。



街角速攻特別編 ウェディングラプソディ

誰もが憧れる（と思う）「結婚」を題材とした、新感覚クイズゲームの登場ですよ！

担当：冬枯れ健康

DATA

発売日／発売中
ジャンル／クイズ
操作／4ボタン
メーカー／コナミ
開発状況／100%

MAKER COMMENT

葉月の折、VIC VIPERに乗って「モアイ」と遭遇しているキミに、コナミが贈ります「ウエディングラプソディ」。どうぞヨロシク。

by田渕健康を静電気から解放する会会員

二人の時

「結婚」それは人生の一大ビッグエベントであり、愛し合う二人の二つの人生が、一つになる記念すべき瞬間。

読者の中にも「俺（私）実はもうすぐ結婚なんだよね」という幸福な御仁もいらっしゃることだろう。

んで「結婚？何すかそれ、くいモンすか？」という、やさくれた若者や、「いつかは私も…」とチャペルを夢見る乙女たち、そんな君らにこそ勧めたいのが今回当番組で紹介するこのゲームなのです。



全7ステージを戦い抜け！もちろんゴールはウエディングベルじゃい。

挙式までの長き道

早速だがルールの説明に入らせて頂こう。このゲームでなすべきことは、カップルの各種パラメーターを上げつつ、結婚資金を蓄えて、挙式の準備を整えること。

ゲームを進める途中での努力次第で、最終目的でありエンディングでもある「結婚式」のレベルが違ってくるって塩梅。

挙式に至るまでの道程は辛く険しくそして厳しい（らしい）。二人の合意のみならず、親御さんの説得も必要だし、結納式の取り決め、式場設定なども重要（らしい）。

人生経験の浅いぼっくんには結婚準備と言われてもピンとこないが、取材中に傍らにいたコナミ販促部のアダルト小坂田さんによると、若い二人が皆の祝福を受けるよーな結婚式を執り行うためには、そりゃもう幾多の困難が立ち塞がっているってな話じゃないですか。

だが、このゲームには迷える子羊を手助けしてくれる結婚アドバイザーのおねえさんがついている。

「結婚準備って何やりゃいーかわかんないや」といった結婚アマチュアの君も、彼女の助言に従ってチャキチャキと準備を進めていけば多い日も安心だ。

ゲームは「シミュレーションパート」と「クイズパート」が交互にやってきて進行していく。

シミュレーションパートでは、「今後の行動」を4つの選択肢の中から1つ選んで、結婚式までの足場固めをしていくこととなる。



シミュレーションパートでは4つの選択肢の中から今後の動向を決定しよう。



最初のステップがコレ。自慢大会か？こんのぉ〜。

結婚式場を決めたり、結納品を買いに行ったり、出席者を集めたり、はたまた交通事故に遭ったりと例によってハプニング続出。様々な局面で多種多様な選択を迫られることになるぞ。

一生分のドラマが短期集中でまとめて襲い掛かってくるかの如く、立て続けに起こるイベントの数々に、きっと舌の肥えた貴方も満足すること請け合いである。

選択肢の受け答えによって、二人の4つのパラメーター「祝福度」「お金」「体力」「絆」の数値が変化していくので、輝ける結婚を夢見るならば、慎重な対応が必要だ。

選択結果によるパラメーターの変化は、カップルの相性度などに大きく影響する。

金はあるけど二人の仲はボロボロだったり、金はないけど絆は深い、などといった様々な状態のカップルが生まれると思うが、どの道を進むかは君ら次第。



選択終了後には相性占いも付くという豪華設計。是非デートのお供に。



やっぱコレよね〜。ムフ〜ン。

すべてはエンディングの結婚式にて、歩んできた道程は反映されることだろう。

あえて演出して苦難の道を選ぶも良し、自分が思い描く理想の結婚式に近づけるもよし、だ。

んで、もう一つのゲームのメインパートとなるクイズ部分では、結婚資金を稼いだり、正解率を上げてワンランク上の結婚準備を仕込むのがその目的。

クイズの問題数はバーンと6000問オーバー。もちろんみんな大好きジャンルセレクトもアリだ。

ジャンルには「ゲーム」「芸能」など、すっかりお馴染みなものから「無人島」「美少年・美青年」といった一風変わった斬新なモノまで、ズラリ揃って33種類。

二人プレイの最中にジャンセレ「特撮」の文字が見えるなり、問答無用で選んでしまうなどという非人間的暴挙は



ステップの間々にはこのようなステータス表示が行われる。こまめにチェック！



選択結果でパラメータにも変動が起こる。結果を予想しつつ選択しよう。



ジャンルセレクトは2つで1セット！苦手を避けるか抱きあわせで行くか…？

避け、とりあえず社会適合者のフリをして、話し合った後にジャンルを選ぶのが二人の関係を長く保つコツだ。別に二人とも特撮マニアなら問題は無いが。

んで、先ほど言った「正解率を上げる」というのは、特定の出題ポイントで、全問中何問答えられたかによって、可能になる結婚準備のグレードが違ってくるシステムのこと。

その主題ポイントで高い正解率を達成すれば、それだけレベルの高い結婚式が決行できるって寸法ですね。

仲人一人紹介してもらうにしても、正解率が低いと激しくダメな仲人しか確保できないし、逆に高ければ、口では言えないぐらいゴージャスな御方が仲人を務めてくれるぞ。

普段の正解率はどーでもいいが（よくないって）ここぞというポイントでは、気合入れてクイズに答えよう。



幕間に表示される結婚式予想図。…地底はねえだろ。

打倒お父さん

ステップ1の最初で友人たちの手厚い祝福を受けた（であろう）君たちが次に向かうのは、新婦（予定）のお宅。

そこでまずなすべきことは、新婦のパパリンに、おもむろに結婚報告をすることである！

男なら一度は言ってみたい「お父さん！○○さんをボクに下さい！」なる一世一代の名セリフを言い放つ日が、ついにやって来たのだ！

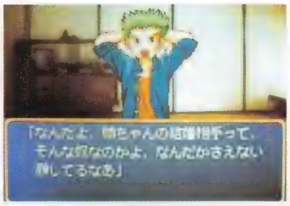
新婦邸に突入するや否や、まず最初に立ち塞がるのは新婦の弟。何かと機動力がありそうなので、ここは味方につけておくが賢命な選択であろう。

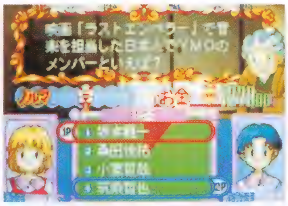
彼を説得するには、我々の溢れんばかりのクイズ魂を見せ付けてやる必要がある。よって、突如として始まるクイズ合戦！まあ愛のパワーとか正義の心とかそんな感じの勢いで、ちょちょいとひねってしまおう。



オヤジの苦悩と共に物語の幕が開く。


第一の関門って感じ。


まずは弟から抱き込め！


クイズに回答する速度によって、手に入る結婚資金の額が変わるぞ。

次に登場するのは、新婦のおばあちゃんにお母さん。後半に登場するキャラに従って、クイズのノルマも増えていくので心してかかろう。先の面に進むと出題数が増えるのもこの業界のセオリーなので、そこは気合とか根性とかそんな感じのノリで突き進もう。

シミュレーションパートでは、どんな無茶な選択肢を選んでもゲームオーバーになることはないが、クイズパートでは問題に間違えると当然の如くお手付きが一つ減ってしまうので、慎重かつ大胆な回答で窮地を乗り切ろう。まあ問題を覚えてしまうのが完全攻略への一番の近道ですね。

んで、話は戻ってステップ1。ここのしんがりに控えるラスボスは、新婦の親父さんである。

割とストレートな江戸っ子気質の上に、新婦は長女だってんだからこれまたタチが悪い。当然の如く大反対して我々の前に立ち塞がる。

うぬ、この頑固親父め！口で言って分からないなら、コブシで語るしかなかろう！

というのはファイティング武術（秋口発売予定）に任せておくとして、我々は例によってクイズで勝負するのだ。

果たして、怒り狂い逆上する父上の出題する難問をクリアして、見事結婚承諾を頂戴することができるだろうか？

ステップが無事終了すると表示される「結婚式予想図」も、このゲームのお楽しみポイント。

これは、現在自分たちがおかれているステータスで、どれくらいのレベルの挙式が行えるのかを視覚的に表してくれる夢溢れる図である。

式場の様子から出席者、引き出物やウェディングケーキなど、ゲーム中に手に入れたアイテムが一堂に表示されるのだ。

シミュレーションパートの途中には、結婚式の華とも言えるウェディングドレスを入手するイベントもある。当然、予想図には手に入れたドレスが表示され続けるワケだ。

そこのイベントでそそうをしでかして「ウサギのかぶりモノ」なんかを選んでしまった日には、栄えある結婚式風景が何だかお遊戯会然としてしまって、何だかとってもブルーになるので重々注意して頂きたい。

新郎新婦揃ってかぶりモノで「オリ婚」を気取るのもいいかもしれない。

でもやっぱり純白のドレスで青空の下、ガーデン会場で挙式したいものですなあ。



で〜た〜！

その日を夢見て

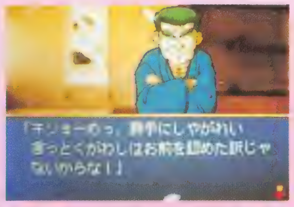
恋愛から一歩進んだ「結婚式」をテーマにしたこのゲーム、とりあえずクイズ好きの人はもちろんのこと、結婚を控えた方にもシミュレーション代わりに是非プレイして頂きたい。

個人的要望を言えば、花嫁に憧れる女生徒2人が未来の期待に胸膨らませつつ、頬を朱に染めながら同時プレイを行う様を見てみたいものですな。

いや、別にバキバキの体育会系のアニキたちが感涙にむせび泣きながらプレイしてもいいですけど…いいかあ？



見事オヤジを打ち倒した、の図。オヤジのまんがつ涙が泣ける。


そう…オヤジの戦いは、今始まったばかりなのだ。実はこの後…。



カネコひさびさのシューティング！
キャラの動きも意外と細かいぞ。

DATA

発売日／97年7月16日
ジャンル／シューティング
（2人同時プレイ可能）
操作／8-2
メーカー／カネコ
開発状況／99%

MAKER COMMENT

連射ブーストを使いこなせば、新たな高得点の道は開かれる。地上敵と空中敵の関係がわかれば、ハイスコアは君のもの！ちなみに地上敵は空中敵を墜落させて破壊することができるぞ。指がつるまで連射しまくれ！

ストーリー

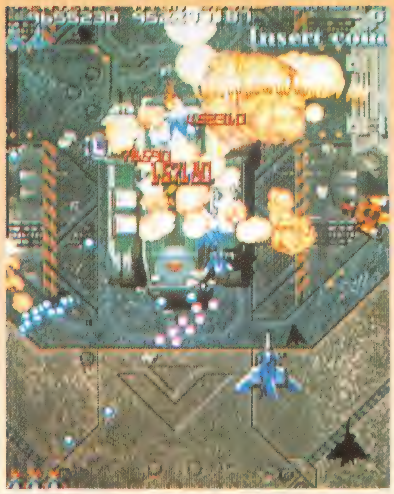
21世紀、軍事技術が行き詰まりをみせ、戦争が地球から失われるという、歴史上最大の奇跡が起きようとしていた瞬間、想像を超えた悪夢が人類に襲いかかった。

宇宙空間から送り込まれる棄てられたはずのテクノロジー。抵抗する術を持たない脆弱な人間。ほとばしる破壊の火炎。狂気。絶望。そこは地獄になった。

彼らは平和を望まない。機械を操る悪魔たちは、己の冷たい欲望を温めるために、地球に災いの炎を灯したのだった。それは平和という名のもとに彼らの存在を否定した人類への、ほんの些細な仕返しだった。

しかし、戦いを忘れられない者が、すべて悪魔になったわけではなかった。彼らは人間だった。そして彼らにも武器があった。ほんの僅かな勇気があった。

そして彼らは悪魔に向かって牙をむいた…。



「カネコスーパーノヴァシステム」基板使用の正統派縦スクロールシューティングだ。


バルカンタイプの「ガンビット」はパワーアップ時敵を追尾する。

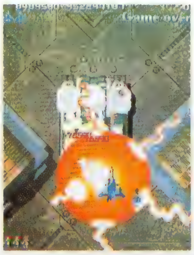

レーザータイプは連射続行で一定時間固定してレーザーを撃つぞ。

とにかく連射だ

このゲームをプレイするうえで非常に重要になってくるのが自機のオプションである「ガンビット」だ。この「ガンビット」は自機に随伴しての通常攻撃に加え、ショットボタンを連射することによってパワーを溜めることができる。よ～くみていると「ガンビット」後部の羽根状の部分が展開するのがわかるはず！これがチャージOKのサインだ。普通に撃っていれば溜まるのでがむしゃらになって連射しなくても大丈夫だぞ。ショットボタン押しっぱなしの溜めが性に合わないキミも、遠慮なく撃ちまくれるわけだ。

炸裂！「ブースト攻撃」

パワーを溜めた状態で連射を続けるとガンビットは自機の側でフォーメーションを組み、強力な「ブースト攻撃」を行う。いったん連射を止めると「ガンビット」それぞれが独自に追尾攻撃もしくは自動照準攻撃をするぞ。どちらの攻撃をするかは「ガンビット」のタイプで決まっていて、レーザータイプの「ガンビット」ならその場に固定され前方に自動照準レーザーを撃ち、バルカンタイプの「ガンビット」なら大型の敵を優先して追尾攻撃をするようになっている。敵を追尾した「ガンビット」は一定時間経過すると自動的に自機の側に戻ってくるぞ。


ボンバーの有効範囲は狭い。過信は禁物だ。

アイテムは4種類

・「P」…パワーアップ
自機のショットが強くなる（最高5段階まで）。

・「V」…バルカン
バルカンタイプの「ガンビット」が1個装備される。

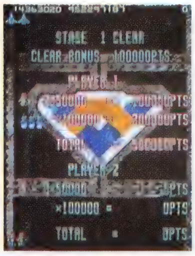
すでに「ガンビット」を装備している状態で「V」または「L」のアイテムを取ると、手持ちの「ガンビット」はすべてそのアイテムのタイプのものに変わる。また、「ガンビット」は最大4つまで装備できるぞ。

・「L」…レーザー
レーザータイプの「ガンビット」が1個装備される。

「ガンビット」には敵弾などを防ぐ能力があるのでうまく使うとバリアがわりになるが、一定のダメージで壊れてしまう（2周目では無敵）。うまくアイテムを取って補充していこう。

・「B」…ボンバー
ボンバーストックが1追加される。

ボンバーの有効範囲は非常に狭いので本当に緊急回避といったところ。また敵のレーザー攻撃はボンバーで消すことができないので注意！具体的にどんな弾が消せないかはプレイして覚えてもらうしかない。避けに徹する場所とボンバーでさっさと切り抜ける場所を見きわめよう。



面クリア時に各種ボーナスが加算される。



空中要塞上でボスと一騎うち。コイツの動きは必見だ！

ハイスコアへの道 そして2周目へ…

「ガンビット」の攻撃で敵を破壊すると通常の2倍の得点がはいる。

また、空中物を撃墜し、特定の場所（地上物など）に落下させるとボーナス点が加算される。このボーナスがこのゲーム中もっとも大きな稼ぎになるぞ。

2周目からは、敵を破壊すると撃ち返し弾を撃ってくるようになる。しかし「ガンビット」の耐久力が無限になっているのでどうにか戦っていけるはずだ。「ガンビット」の弾消しをぜひともマスターしておこう。2周目をクリアすればエンディングだ。

この本が発売されるころにはゲームセンターに出回っている予定なので、シューティング好きの人もそうじゃない人も要チェックだ。レンダリング技術によりキャラクターが意外によく動くこともさることながら、まずはバリバリ撃つシンプルな爽快感を味わってみてほしい。


空中物を地上に落として高得点！連鎖でさらに得点が倍々に…！稼ぎどころを探せ!!

「空中コンボ道に極みなし。精進あるのみ!」

BLOODY ROAR HYPER BEAST DUEL

ブラッディロア

「獣化システムやガードエスケープなど、新要素がからんできても、やっぱり最後に狙うは空中コンボ。今回紹介する空中コンボは特殊なものが目白押しだ!」

担当：善之字元帥

ALICE アリス

ダッシュ中Ⓑ　ⓅⓅⓅ⇨＋Ⓟ
ⒷⒷⒷ⇨＋Ⓑ⇩⇘⇨＋Ⓟ

アリスのコンボ始動技もその後の追撃が確定するか、浮かせ技のダッシュサマーソルトキックはダッシュ中でないと出せないという制約があるため使いづらい。しかし全段ヒットすれば素晴らしい減りを見せる。アッパーラッシュとハイラビットコンボの間に受け身の可能性はあるものの、使っていきたいコンボだ。



人間時連携技	コマンド	獣人時追加連携技	コマンド
ワンツーラッシュ	ⓅⓅ	ラビットラッシュ	BB
トリプルラッシュ	ⓅⓅⓅ	ラビットミドルラッシュ	BBB
アッパーラッシュ	ⓅⓅⓅ⇨+Ⓟ	ラビットローラッシュ	BB⇩+Ⓚ
スラストラッシュ	ⓅⓅⓅ⇩+Ⓟ	ローラビットコンボ	BBB⇩+B
サマーソルトラッシュ	ⓅⓅⓅ⇦+Ⓚ	ハイラビットコンボ	BBB⇨+B
ブリッツコンボ	ⓅⓀ	ミドルラビットコンボ	BBB⇦+B
ブリッツコンボセカンド	ⓅⓀⓀ	ローラビットラッシュ	⇩+B⇩+B
ブリッツコンボミドル	ⓅⓀⓀ⇨+Ⓚ	ローラビットラッシュフック	⇩+B⇩+BB
ブリッツコンボハイ	ⓅⓀⓀ⇦+Ⓚ	ローラビットラッシュキック	⇩+B⇩+B⇩+Ⓚ
ブリッツコンボロー	ⓅⓀⓀ⇩+Ⓚ	ローラビットラッシュスライダー	⇩+B⇩+B⇩+Ⓚ⇩+Ⓟ
スルーパンチアッパー	⇨+Ⓟ⇨+Ⓟ	ローラビットラッシュサマーソルト	⇩+B⇩+B⇩+Ⓚ⇩+B
スウェーパンチコンボ	⇦+ⓅⓅ	アッパーラビットラッシュ	ⓅⓅⓅ⇨+ⓅB
スウェーキックコンボ	⇦+ⓅⓀ	アッパーラビットラッシュセカンド	ⓅⓅⓅ⇨+ⓅBB
スクァトコンボ	⇩+Ⓟ⇩+Ⓚ	アッパーラビットミドルラッシュ	ⓅⓅⓅ⇨+ⓅBBB
スクァトブリッツコンボミドル	⇩+Ⓟ⇩+ⓀⓀ	アッパーラビットローラッシュ	ⓅⓅⓅ⇨+ⓅBB⇩+Ⓚ
スクァトブリッツコンボ	⇩+Ⓟ⇩+Ⓚ⇩+Ⓚ	アッパーラビットラッシュロー	ⓅⓅⓅ⇨+ⓅBBB⇩+B
ミドルラッシュ	⇖+ⓅⓅ	アッパーラビットラッシュハイ	ⓅⓅⓅ⇨+ⓅBBB⇨+B
ロースウェーコンボ	⇖+Ⓟ⇩+Ⓚ	アッパーラビットラッシュミドル	ⓅⓅⓅ⇨+ⓅBBB⇦+B
ターンワンツー（振り向き攻撃）	相手に背中を向けてⓅⓅ	ボディーフックラビットラッシュ	⇘+ⓅⓅB
ヒールエッジコンボ	ⓀⓀ	ボディーフックラビットミドルラッシュ	⇘+ⓅⓅBBB
ヒールエッジコンボミドル	ⓀⓀ⇨+Ⓚ	ボディーフックラビットローラッシュ	⇘+ⓅⓅB⇩+Ⓚ
ヒールエッジコンボハイ	ⓀⓀ⇦+Ⓚ	ボディフックラビットラッシュロー	⇘+ⓅⓅBB⇩+B
ヒールエッジコンボロー	ⓀⓀ⇩+Ⓚ	ボディフックラビットラッシュハイ	⇘+ⓅⓅBB⇨+B
アークドロップコンボ	⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ	ボディフックラビットラッシュミドル	⇘+ⓅⓅBB⇦+B
アークドロップコンボロー	⇨+Ⓚ⇩+Ⓚ	スライドコンボ	⇘+Ⓚ⇘+B
アークドロップコンボラッシュ	⇨+Ⓚ⇩+Ⓚ⇩+Ⓟ	グランドスライドコンボ	⇘+Ⓚ⇘+B⇘+B
ローミドルキックコンボ	⇩+ⓀⓀ	トリプルサマーソルト	⇩⇖⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ⇦+B
スクァトキックコンボ	⇩+Ⓚ⇩+Ⓚ		
ルナーコンボ	伏せ中Ⓚ⇨+Ⓚ		
ダブルサマーソルト	⇩⇖⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ		

YUGO ユーゴ

伏せ中Ⓑ（回転ダメージ）で浮かして
ⒷⓅⓅⓅ⇩⇘⇨＋Ⓟ⇨＋Ⓟ⇨＋Ⓟ
ⒷⓅⓅⓅ⇩⇘⇨＋Ⓚ

前回紹介したコンボが発展し、浮かせ技が伏せ中Bのスピニングクローに変化。この技は回転ダウン技（受け身不能）なので追撃が確定する。そこからさらにクローコンボの3発目をキャンセルし、ファイナルエルボーストライクにつなぐというもの。確定ダメージにしては痛すぎるが、壁際だと不安定なので注意。



人間時連携技	コマンド	獣人時追加連携技	コマンド
ワンツー	ⓅⓅ	ダブルスラッシュ	BB
ワンツーアッパー	ⓅⓅⓅ	トリプルスラッシュ	BBB
ワンツーリードボディ	ⓅⓅ⇨+Ⓟ	スラッシュロー	B⇩+B
コンボエキストラ	ⓅⓅⓅⓀ	スラッシュダイブ	B⇨+B
ワンツーキック	ⓅⓅⓀ	ツインクロー	B⇩+Ⓟ
ワンツーローキック	ⓅⓅ⇩+Ⓚ	クローローキック	B⇩+Ⓚ
ローコンボエキストラ	ⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ	クローツインナックル	BⓅⓅ
ナックルキック	ⓅⓀ	クローツインナックルスラッシュ	BⓅⓅB
ナックルツインキック	ⓅⓀⓀ	クローコンボ	BⓅⓅⓅ
ナックルスパイラルキック	ⓅⓀ⇩+Ⓚ	コンボクレッセント	BⓅⓅⓅ⇩+B
スピンバックナックル	⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ	リードクローコンボ	BⓅⓅ⇨+Ⓟ
ロースピンナックル	⇦+Ⓟ⇩+Ⓟ	クローコンボキック	BⓅⓅⓅⓀ
トリプルナックルコンボ	⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ	クローツインナックルキック	BⓅⓅⓀ
ロースペシャルスピンナックルコンボ	⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ⇩+Ⓟ	クローツインナックルローキック	BⓅⓅ⇩+Ⓚ
スクワットハンマーコンボ	⇩+ⓅⓀ	クローコンボローキック	BⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ
スクワットジャブスライサー	⇩+Ⓟ⇩+Ⓚ	ゲイルアタックコンボ	BⓅⓀ
ツインアッパー	⇘+Ⓟ⇘+Ⓚ	ゲイルアタックキック	BⓅⓀⓀ
マシンガンアッパー	⇘+Ⓟ⇘+Ⓟ⇘+Ⓟ	ゲイルアタックスパイラル	BⓅⓀ⇩+Ⓚ
ファイナルマシンガンアッパー	⇘+Ⓟ⇘+Ⓟ⇘+Ⓟ⇘+Ⓟ	ベアフットコンボ	BⓀ
ハイキックツイン	ⓀⓀ	ベアフットスピン	BⓀⓀ
スパイラルキック	Ⓚ⇩+Ⓚ	ベアフットスパイラル	BⓀ⇦+Ⓚ
スクワットスピンキック	⇩+Ⓚ⇩+Ⓚ	ブラインドブロー	⇘+B⇘+Ⓟ
ハイドコンボ	⇩+ⓀⓅ	ダブルウルフキック	⇘+B⇘+B
フックキックコンボ	⇩+ⓀⓅⓀ	フルムーンナックルコンボ	⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ⇦+B
ロージャックナイフ	⇨⇨+Ⓚ⇩+Ⓚ	メテオクラッシュ	⇩⇖⇦+BⓅorⓀorB
ヒールタスク	伏せ中ⓀⓀ		
エルボーストライクセカンド	⇩⇘⇨+Ⓟ⇨+Ⓟ		
ファイナルエルボーストライク	⇩⇘⇨+Ⓟ⇨+Ⓟ⇨+Ⓟ		

ブラッディ・ロア
イラストレーター
森下直親

1971年生まれ。東京都出身。代表作　バンプレスト「MEGATUDO2096」（パッケージ、キャラクター、メカイラスト）、ゲームブック（エニックス出版）「ファイアーエンブレム」「ファイアーエンブレム　聖戦の系譜」上下巻、小説「ファイアーエンブレム　聖戦の系譜」上下巻（カバー、本文イラスト）、Vジャンプブックス　ゲームシリーズ（集英社）「タクティクス・オウガ」上下巻、「バーチャロン」（イメージイラスト）など、そうそうたるタイトルが並ぶ。

BAKURYU バクリュウ

⇖＋Ⓟ　振り向き中
⇩＋ⓀⓅⓅⓅⓅ⇨＋Ⓟ

バクリュウのコンボは少々特殊で、草薙刀と足掛けはあくまで連携である。しかし、下段攻撃の足掛けがヒットすれば螺旋流影刃が全段ヒットし、さらに浮き直すので着地に選択を迫れる。普通の確定コンボのように回転ダメージ技を始動に使わないのが面白い。



技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
人間時連携技		流影崩激	⇘+ⓅⓅ	毒爪影斬撃	BBB
連刀	ⓅⓅ	流牙日輪脚	⇘+ⓅⓀ	毒掻き支転脚	B⇩+B
三連刀	ⓅⓅⓅ	流牙落槌脚	ⓀⓀ	連掻き転倒砲	BB⇩+B
三連刀螺旋斬り	ⓅⓅⓅⓅ	流牙落槌旋風撃	ⓀⓀⓀ	連掻き脛打ち	BB⇩+Ⓚ
螺旋流影刃	ⓅⓅⓅⓅ⇨+Ⓟ	流牙落槌半月落とし	ⓀⓀ⇨+Ⓚ	連掻き翔脚	BB⇩+ⓀⓀ
連牙	ⓅⓀ	流牙落槌月影刃脚	ⓀⓀ⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ	連掻き雪崩蹴り	BB⇩+ⓀⓀⓀ
連牙落槌脚	ⓅⓀⓀ	流牙落槌月影返り	ⓀⓀ⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ⇧+Ⓟ	連掻き刈り蹴り	BB⇩+Ⓚ⇨+Ⓚ
連牙落槌旋風脚	ⓅⓀⓀⓀ	流牙落槌円月蹴	ⓀⓀ⇦+Ⓚ	連掻き草擂り蹴り	BB⇩+Ⓚ⇩+Ⓚ
連牙落槌半月落とし	ⓅⓀⓀ⇨+Ⓚ	月影刃脚	⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ	連突き	⇨+BB
連牙落槌月影刃脚	ⓅⓀⓀ⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ	月影返り	⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ⇧+Ⓟ	三連毒突き	⇨+BBB
連牙落槌月影返り	ⓅⓀⓀ⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ⇧+Ⓟ	裂迅翔脚	⇘+ⓀⓀ	毒爪四連突き	⇨+BBBB
連牙落槌円月蹴	ⓅⓀⓀ⇦+Ⓚ	裂迅雪崩蹴り	⇘+ⓀⓀⓀ	毒爪爆銃連撃	⇨+BBBBB
連刀迅脚	ⓅⓅⓀ	裂迅刈り蹴り	⇘+Ⓚ⇨+Ⓚ	毒突き支転脚	⇨+B⇩+B
連刀落刃脚	ⓅⓅⓀⓀ	裂迅草擂り蹴り	⇘+Ⓚ⇩+Ⓚ	毒閃	⇨+BⓀ
連刀刈り足	ⓅⓅⓀ⇩+Ⓚ	疾風二段蹴り	⇨⇨+ⓀⓀ	毒閃落槌脚	⇨+BⓀⓀ
連刀円月蹴	ⓅⓅ⇦+Ⓚ	疾風三日月落とし	⇨⇨+ⓀⓀⓀ	毒閃落槌旋風撃	⇨+BⓀⓀⓀ
連刀螺旋払い	ⓅⓅ⇩+Ⓚ	疾風雷龍撃	⇨⇨+ⓀⓀⓀ⇩+Ⓚ	毒閃落槌半月落とし	⇨+BⓀⓀ⇨+Ⓚ
連刀螺旋裏肘	ⓅⓅ⇩+ⓀⓅ	疾風稲妻落とし	⇨⇨+ⓀⓀⓀ⇩+ⓀⓀ	毒閃落槌月影刃脚	⇨+BⓀⓀ⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ
連刀浮身返り	ⓅⓅⓅ⇧+Ⓟ	疾風螺旋連脚	⇨⇨+ⓀⓀ⇩⇙⇦+Ⓚ	毒閃落槌月影返り	⇨+BⓀⓀ⇨+Ⓚ⇦+Ⓚ⇧+Ⓟ
三連刀螺旋払い	ⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ	落雷	伏せ中ⓀⓀ	毒閃落槌円月蹴	⇨+BⓀⓀ⇦+Ⓚ
三連刀螺旋裏肘	ⓅⓅⓅ⇩+ⓀⓅ	獣人化追加連携技		毒閃転倒砲	⇨+BB⇩+B
		連掻き	BB	骸裂き	相手がダウン中⇩+BBBBB

GREG グレッグ

⇧＋Ⓑ
ⓅⓅ⇨＋Ⓟ



浮かせ技のダブルアームリフトはリーチが極端に短いが、ヒットすれば回転ダウンを奪えるのでフィンガースタップマキシマムが確定する。これでも威力は充分だが、「他の浮かせ技から受け身をとったら打撃投げ、とらなかったら打撃という選択をかけるほうが面白い」とのコメントをライジングさんからいただいたぞ。

人間時連携技	コマンド	トリプルスウィングヒップアタックフェイク	BBBBⓅ
フィンガースタップコンボ	ⓅⓅ	トリプルスウィングヒップアタックラストスライダー	BBBBB⇩+B
フィンガースタップハンマー	ⓅⓅⓅ	トリプルスウィングヒップアタックラストフェイク	BBBBBⓅ
フェイスラッシュコンボ	ⓅⓅ⇨+Ⓟ	ブランチブレススウィング	B⇨+B
フィンガースタップウィーブ	ⓅⓅ⇩+Ⓟ	ブランチロースウィング	B⇩+B
フェイスバッシャーコンボ	ⓅⓀ	バックターンスウィングヒップアタック	⇦+BB
フェオスバッシャーガードアタック	ⓅⓀ⇩⇙⇦+Ⓚ	バックターンスウィングヒップアタックセカンド	⇦+BBB
ファニーコンボ	⇧(⇖)(⇗)+ⓅⓅ	バックターンスウィングヒップアタックファイナル	⇦+BBBB
スフィンクスコンボ	⇧(⇖)(⇗)+Ⓟ⇩+Ⓟ	バックターンスウィングヒップアタックスライダー	⇦+BB⇩+B
ネイルドライブコンボロー	⇦+Ⓟ⇩+Ⓟ	バックターンスウィングヒップアタックフェイク	⇦+BBⓅ
ネイルドライブコンボミドル	⇦+Ⓟ⇨+Ⓚ	バックターンスウィングヒップアタックラストスライダー	⇦+BBB⇩+Ⓟ
ボディートラストコンビ	⇘+ⓅⓅ	バックターンスウィングヒップアタックラストフェイク	⇦+BBBⓅ
ボディーラッシュコンボ	⇘+ⓅⓅⓅ	バックターンスウィングステップ	⇦+B⇩⇙⇦+Ⓟ
レッグスラストライジングハンマーコンボ	⇩+Ⓟ⇩+ⓀⓅ	アップサイドアーム	⇧+B⇩+Ⓟ
レッグブラストコンボ	⇩+Ⓟ⇩+Ⓚ	キャッチフェイントワン	⇩⇘⇨+BB
レッグラッシュコンボ	⇩+Ⓟ⇩+Ⓚ⇦+Ⓚ	キャッチフェイントツー	⇩⇘⇨+BBB
フェイントミドルシュート	⇙+Ⓟ⇩⇘⇨+Ⓚ	キャッチフェイントスリー	⇩⇘⇨+BBBB
クイックネイルドライブコンボミドル	⇨⇨+ⓅⓅ	キャッチフェイントフォー	⇩⇘⇨+BBBBB
クイックネイルドライブコンボロー	⇨⇨+Ⓟ⇩+Ⓚ	キャッチフェイントファイブ	⇩⇘⇨+BBBBBB
アルティメットパンチLv.1	⇩⇙⇦+Ⓟ⇦+Ⓟ	スタップロースウィング	Ⓟ⇩+B
アルティメットパンチLv.2	⇩⇙⇦+Ⓟ(⇦+Ⓟ×2)	スタップスルーコンボ	Ⓟ⇩+B⇩⇘⇨+B
アルティメットパンチLv.3	⇩⇙⇦+Ⓟ(⇦+Ⓟ×3)	ミドルラリーコンボ	⇨+Ⓚ⇨+B
アルティメットパンチLv.4	⇩⇙⇦+Ⓟ(⇦+Ⓟ×4)	ローラリーコンボ	⇨+Ⓚ⇩+B
アルティメットパンチLv.5	⇩⇙⇦+Ⓟ(⇦+Ⓟ×5)	ダブルスワンキックヒップアタック	⇦+ⓀⓀB
アルティメットパンチフェイント	⇩⇙⇦+ⓅⓀ	ダブルスワンキックヒップアタックセカンド	⇦+ⓀⓀBB
ダブルスワンキック	⇦+ⓀⓀ	ダブルスワンキックヒップアタックファイナル	⇦+ⓀⓀBBB
獣化時追加連携技		ダブルスワンキックヒップアタックスライダー	⇦+ⓀⓀB⇩+B
ダブルスウィング	BB	ダブルスワンキックヒップアタックフェイク	⇦+ⓀⓀBⓅ
トリプルスウィング	BBB	ダブルスワンキックヒップアタックラストスライダー	⇦+ⓀⓀBB⇩+B
トリプルスウィングヒップアタック	BBBB	ダブルスワンキックヒップアタックラストフェイク	⇦+ⓀⓀBBⓅ
トリプルスウィングヒップアタックセカンド	BBBBB	アルティメットパンチミラージュ	⇩⇙⇦+ⓅB
トリプルスウィングヒップアタックファイナル	BBBBBB	スイングサテライトシュート	⇨+B⇦⇙⇦+B
トリプルスウィングヒップアタックスライダー	BBBB⇩+B		

CADO ガドウ

ⓅⓅ⇨＋Ⓚ　ⓅⓅ⇨＋Ⓟ



ガドウの空中コンボは、ショットガンコンビネーションからスタートするが、3発目の膝蹴りは連続技ではないため、ディレイをかけて相手の反撃を誘うこと。

浮かせた後はショットガンコンビネーションファイアを狙っていきたい。段数は少なく、受け身の可能性もあるものの、威力は高い。狙うに足るコンボと言える。

人間時連続技	コマンド	グランドランチャーストライク	⇨+Ⓚ⇩+ⓀⓀ
ショットガンコンビネーション	ⓅⓅ	ヒートキャプチャーミドルキック	⇩⇘⇨+Ⓟヒット時入力Ⓚ
ショットガンコンビネーションファイア	ⓅⓅ⇨+Ⓟ	ヒートキャプチャーローキック	⇩⇘⇨+Ⓟヒット時入力⇩+Ⓚ
ショットガンコンビネーションドライブ	ⓅⓅ⇨+Ⓚ	獣化時追加連携技	
ツイントマホーク	⇨+ⓅⓅ	ダブルスクラッチ	BB
トマホークバスター	⇨+ⓅⓅⓅ	トリプルスクラッチ	BBB
トマホークドライブ	⇨+ⓅⓀ	トラップネイル	B⇩+B
スピニングストライク	⇦+ⓅⓅ	トリプルロースクラッチ	BB⇩+B
シェルスマッシュ	⇘+ⓅⓅ	バイオレントスクラッチ	⇨+BB
シェルスラッシュ	⇘+Ⓟ⇘+Ⓚ	ブラインドスクラッチ	⇨+B⇩+B
サイトブレイク	伏せ中ⓅⓅ	ブラッディレイジ	⇘+B⇩⇘⇨+B
トルーバーコンビネーション	ⓀⓀⓀ	ヒートブラスターネイル	Ⓚ⇦+ⓅⓅB
リヤエッジコンビネーション	ⓀⓀ⇨+Ⓚ	ヒートブラスターダブルクロー	Ⓚ⇦+ⓅⓅBB
リヤエッジコンビネーションハイ	ⓀⓀ⇨+ⓀⓀ	ヒートブラスターニードル	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇨+Ⓚ
コマンドエッジコンビネーションハイ	ⓀⓀ⇨+ⓀⓀⓀ	ヒートブラストスカイランチャー	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇨+ⓀⓀ
リヤエッジコンビネーションミドル	ⓀⓀ⇨+Ⓚ⇨+Ⓚ	ヒートブラストスカイランチャーストライク	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇨+ⓀⓀⓀ
コマンドエッジコンビネーションミドル	ⓀⓀ⇨+Ⓚ⇨+ⓀⓀ	ヒートブラストソリッドランチャー	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇨+Ⓚ⇨+Ⓚ
リヤエッジコンビネーション ロー	ⓀⓀ⇨+Ⓚ⇨+ⓀⓀ	ヒートブラストソリッドランチャーストライク	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇨+Ⓚ⇨+ⓀⓀ
コマンドエッジコンビネーションロー	ⓀⓀ⇨+Ⓚ⇩+ⓀⓀ	ヒートブラストグランドランチャー	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇨+Ⓚ⇩+Ⓚ
ヒートブラスター	Ⓚ⇦+Ⓟ	ヒートブラストグランドランチャーストライク	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇨-Ⓚ⇩+ⓀⓀ
ヒートブラスターツイン	Ⓚ⇦+ⓅⓅ	ヒートブラストスターシュトローム	Ⓚ⇦+ⓅⓅB⇩+B
スカイランチャー	⇨+ⓀⓀ	ショットガンスクラッチ	ⓅⓅ⇩+B
スカイランチャーストライク	⇨+ⓀⓀⓀ	ライトショック	⇘+Ⓟ⇨+B
ソリッドランチャー	⇨+Ⓚ⇨+Ⓚ	ライトニングスクラッチ	⇘+Ⓟ⇨+BB
ソリッドランチャーストライク	⇨+Ⓚ⇨+ⓀⓀ	ダークネススクラッチ	⇘+Ⓟ⇨+B⇩+B
グランドランチャー	⇨+Ⓚ⇩+Ⓚ		

人間時連携技	コマンド
連捶（れんすい）	ⓅⓅ
連掌腿（れんしょうたい）	ⓅⓀ
連捶挑領（れんすいちょうりょう）	ⓅⓅⓅ（六合鴻輪式へ派生）
鍚子栽肩（ようしさいけん）	伏せからⓅⓅ

※六合鴻輪式はどの技からでも開始可能
※一方向のみに進む、ただし同じ技は使用不可
※どの技からでも終了技に派生可

六合鴻輪式（ろくごうこうりんしき）

- 打開（だかい） Ⓟ
- 斧刃脚（ふじんきゃく） ⇩+Ⓚ
- 崩拳（ほんけん） ⇨+Ⓟ
- 側中脚（そくちゅうさか） ⇨+Ⓚ
- 日月把（にちげつは） ⇩+Ⓟ
- 右端脚（ふぎきゃく） Ⓚ

Ⓟ / Ⓚ / ⇨+Ⓟ / ⇩+Ⓟ / ⇨+Ⓚ / ⇩+Ⓚ

人間時連携技	コマンド
掌打旋脚（しょうだせんきゃく）	ⓅⓀ⇩+Ⓚ（六合鴻輪式終了技に派生）

六合鴻輪式終了技

- 翻身連脚（ほんしんれんきゃく） ★⇦+Ⓚ
- 半月刃（はんげつじん） ⇨⇨+Ⓚ
- 前掃幻脚（ぜんそうげんきゃく） ⇩⇩+Ⓚ

六合鴻輪式からの派生

- 連珠砲動（れんしゅほうどう） ⇩⇩+Ⓟ
- 鶴子穿林（ようしせんりん） ⇨⇨+Ⓟ
- 七寸靠（しちすんこう） ★⇦+Ⓟ

※ⓅⓀ⇩+Ⓚ 派生は翻身連脚と七寸靠は使用不可

⇦+Ⓚ / ⇨⇨+Ⓚ / ⇩⇩+Ⓚ / ⇩⇩+Ⓟ / ⇨⇨+Ⓟ / ⇦+Ⓟ

人間時連携技	コマンド
連捶崩拳（れんすいぽんけん）	ⓅⓅ⇨+Ⓟ（六合鴻輪式⇨+Ⓟへ）
連捶腿（れんすいたい）	ⓅⓅ⇨+Ⓚ（六合鴻輪式⇨+Ⓚへ）
高蹴日月把（こうしゅうにちげつは）	Ⓚ⇩+Ⓟ（六合鴻輪式⇨+Ⓚへ⇩+Ⓟ）
連斧腿（れんふたい）	Ⓚ⇩Ⓚ（六合鴻輪式⇨+Ⓚへ⇩+Ⓚ）
上歩連開（じょうほれんかい）	⇨+ⓅⓅ（六合鴻輪式Ⓟへ）
上歩連脚（じょうほれんきゃく）	⇨+ⓅⓀ（六合鴻輪式Ⓚへ）
獣化時追加連携技	
十字劈手（じゅうじへきしゅ）	BB
環雲十字破（かんうんじゅうじは）	BBB
十字羅漢（じゅうじらかん）	BB⇨+B
虎爪旋脚（こそうせんきゃく）	B⇩+B
伏虎十字双（ふっこじゅうじそう）	BB⇩+B
天辺連華山（てんぺんれんかざん）	⬃+BB
爪掌打（そうしょうだ）	BⓅ（六合鴻輪式へ派生）
伏虎日月把（ふっこにちげつは）	⇩+B⇩+Ⓟ
伏虎斧刃（ふっこふじん）	⇩+B⇩+Ⓚ
金剛双扣腿（こんごうそうこうたい）	⇩⬃⇦+BB
金剛双扣無影脚（こんごうそうこうむえいきゃく）	⇩⬃⇦+BB⇩⬃⇦+Ⓚ
金剛連扣腿（こんごうれんこうたい）	⇩⬃⇦+BBB
金剛連扣無影脚（こんごうれんこうむえいきゃく）	⇩⬃⇦+BBB⇩⬃⇦+Ⓚ
金剛双扣腿（三）	⇩⬃⇦+BBBB
金剛双扣無影脚（三）	⇩⬃⇦+BBBB⇩⬃⇦+Ⓚ
金剛双扣日月把（こんごうそうこうにちげつは）	⇩⬃⇦+BBB⇩+B
金剛連扣日月把（こんごうれんこうにちげつは）	⇩⬃⇦+BBBB⇩+B
金剛鴻輪式（陽）	⇩⬃⇦+B（⇨+B×6回まで入力可）⇨+Ⓟから右回転
金剛鴻輪式（地）	⇩⬃⇦+B（⇨+B×6回まで入力可）⇩+Ⓟから右回転
金剛鴻輪式（陰）	⇩⬃⇦+B（⇦+B×6回まで入力可）⇨+Ⓚから右回転
金剛鴻輪式（天）	⇩⬃⇦+B（⇧+B×6回まで入力可）⇩+Ⓚから右回転

獣化六合鴻輪式終了技

- 六合壁手（ろくごうへきしゅ） Ⓑ
- 六合伏虎（ろくごうびゃっこ） Ⓑ⇩+Ⓑ

六合鴻輪式からの派生

- 六合衝天炮（ろくごうしょうてんほう） Ⓑ⇨+Ⓑ
- 鴻輪雲（こうりんうん） ⒷⒷ

Ⓑ / ⒷⒷ / Ⓑ⇨+Ⓑ / Ⓑ⇩+Ⓑ

伏せ中Ⓚで浮かし
六合鴻輪式ⓅⓅⓅⓀ⇨⇨+Ⓟ



LONG ロン

今回紹介する浮かし技は伏せ状態から出す穿弓腿。穿弓腿がヒットしたら六合鴻輪式へとつなぎ、鶴子穿林に派生させよう。ロンはそのほかにも色々と派生があるが「このコンボが一番カッコイイ」とはライジングさんのコメント。技表を見て、探してみてはいかがかな？

FOX フォックス

⇩⇧⇨+Ⓚで浮かし　ⓅⓅⒷⒷ

今のところ浮かし技はライジングジャベリンで決まりだが、今回はその後ニードルパラダイスをきめてみよう。前回紹介したダンシングサマーソルトブレードよりも安定度が高く、ダメージもかなりのものだ。今後の課題は受け身に対してどういった選択をかけるかになっていきそう。



人間時連携技	コマンド	トリックサマーソルトブレード	⇨+ⓅⓅⓅ⇦+Ⓚ⬁+Ⓟ
ダブルニードル	ⓅⓅ	チキンバックロール	⬁+Ⓚ（4回まで入力可）
トリプルニードル	ⓅⓅⓅ	ブラックバックロール	⬀+Ⓚ（4回まで入力可）
ニードルフィニッシュ	ⓅⓅⓅⓅ	サマーソルトソード	⬁+Ⓟ
ダブルスナッピングエッジ	ⓅⓀ	ゴージャススペシャル	⬀+Ⓚ⬀+Ⓚ⬀+Ⓟ
トリプルピアス	ⓅⓅⓀ	ゴージャスバックランス	⬀+Ⓚ⬀+Ⓚ⇧+ⓅⓅ
トリプルニードルフェイント	ⓅⓅⓅⓀ	ヘイトリッドフォローソード	⇩⬂⇨+ⓅⓅ
ロースピンフィニッシュ	ⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ	獣化時追加連携技	
ダブルローカス	⇨+ⓅⓅ	ゲイルクロー	BB
トリプルローカス	⇨+ⓅⓅⓅ	ガストクロー	BBB
トリプルローカスフェイント	⇨+ⓅⓅⓅⓀ	フォックスストーム	BBBB
フェイントレイピア	⇨+ⓅⓅ⇩+Ⓚ	フォックスストームスペシャル	BBBB⇧+Ⓚ
グレイブフィニッシュ	⇨+ⓅⓅⓅ⇩+Ⓚ	ニードルリゾート	⇨+BB
ダンシングサマーソルトブレード	⇨+ⓅⓅⓅ⇧+Ⓚ	ダブルニードルライトニング	ⓅⓅB
スウィングショテルリバース	⬂+ⓅⓅ	ニードルパラダイス	ⓅⓅBB
バックランスインタイム	⇧+ⓅⓅ	ルネッサンスミスト	ⓅⓅ⇩+B
サマーソルトナイトレイド	⇧+Ⓟ⇧+Ⓟ	トリックシャディー	(⬁+Ⓚ又は⬀+Ⓚを2
スクリューブレード	⇦+ⓀⓀ		回以上入力後).⇧+ⓅB
カプリースブレード	⇦+ⓀⓀ⇩+Ⓚ	J．P．B	⇩⬃⇦+BB
スピンライトニングニードル	⇩+ⓀⓀ	J．F．K	⇧+ⓅB
スピンミラージュブレード	⇩+Ⓚ⇩+Ⓚ	B．J．F．K	⬁+Ⓚ⇧+ⓅB
ウィンハートアロー	⇨⇨+ⓀⓀ	F．J．F．K	⬀+Ⓚ⇧+ⓅB
フラッシュエスケープ	★⇦+ⓅⓅⓅ⬂+Ⓚ（バック転技への移行可）		

何かの技で浮かしてから
⇩⇧⇨+Ⓑでキャッチ

MITSUKO ミツコ



浮かせ技は何でもいいのでとりあえず前回紹介したこねくりアッパー（ちゃぶ台返し）を使ってみよう。そして落ちてくるところを猪突猛進でキャッチ。キャッチ後は壁に押しつけるのが、もしも相手が受け身をとろうものなら、もう一度、猪突猛進でキャッチ！受け身をとらなかったら、とりあえずダウン攻撃にしておこう。

人間時連携技	コマンド	地獄へ下蹴り	⇨+Ⓟ⇨+Ⓚ⇩+Ⓚ	くるくるトリプルヘッド	BB⇨+B	2セットからぶん回しヘッド	ⓅⓅBB⇨+B
チョップ連発	ⓅⓅ	どすこいPK	⇩+Ⓟ⇩+Ⓚ	いきなり足下クラッシュ	BB⇩+B	2セットから足下クラッシュ	ⓅⓅBB⇩+B
横ケツアタック	ⓅⓅⓀ	上から下からしばきたおし	⬃+ⓅⓅ	足下ロケットクラッシュ	BB⇩+BB	ロケットスペシャル	ⓅⓅBB⇩+BB
いきなり足バサミ	ⓅⓅ⇩+Ⓚ	おばはんカカト落とし	⇨+ⓀⓀ	足下カチ上げクラッシュ	BB⇩+B⇩+B	奈落スペシャル	ⓅⓅBB⇩+B⇧+B
母の裁き	ⓅⓅⓅ	ついでに下蹴り	⇨+Ⓚ⇩+Ⓚ	奈落へのヘッドバッド	BB⇩+B⇩+B⇧+B	ミツコゴージャスセット	ⓅⓅBB⇩+B⇩+B⇧+B
顔つぶし	ⓅⓀ	スネすけキック	⬂+Ⓚ⬂+Ⓚ	足下からロケットパチキ	⬃+BB	地獄へパチキ	⇨+Ⓟ⇧+B
顔面つぶしてボディーもつぶす	ⓅⓀⓅ	弁慶泣かし	⬂+Ⓚ⬂+Ⓚ⬂+Ⓚ	足下からカチ上げ	⬃+B⇩+B	猪突爆進	⇩⬃⇦+B×10
地獄へキック	⇨+ⓅⓀ	スネから喧嘩キック	⬂+Ⓚ⬂+ⓀⓀ	足下カチ上げ奈落ヘッド	⬃+B⇩+B⇧+B	突貫タックル	⇩⬃⇦+B⇨+B
地獄の玉潰し	⇨+Ⓟ⇨+Ⓚ	獣化時追加連携技		チョップ頭ジャブ	ⓅⓅB		
地獄落とし	⇨+Ⓟ⇨+ⓀⓀ	頭ジャブ2発	BB	手と頭2セット	ⓅⓅBB		

軟弱雀士に喝

対戦ホットギミック™

来る日も来る日も、やれ恋愛シミュレーションだギャル育成ゲーだとうつつを抜かしている貴様らのために、今日は真の漢道の何たるかを熱烈教授！

担当：ピクシー☆健康

今回は対戦で攻める

熱心なホットギミックマニアなら周知のことだと思われるが、このゲームには通信対戦機能が搭載されている。そう、2台の筐体で対人対戦麻雀ができるアレである。

だが、このゲームの通信対戦モードは既存の対戦麻雀とは一線を画しておる。そう、熱い漢の対戦意欲を満たしまくる、濃ゆい味付けが施されているとゆーのがそれだ！

粋で豪快、さらにキッチュでナウ、そしてちょっぴりクレイジーなこのモードの知られざる真の姿を、赤裸々に暴くのが今回の目的である。

タイツ漢の正体を暴け

通信対戦モードには、謎あふるるミステリアスなタイツ漢「ジャンプルー」と「ジャンレッド」のみが登場する。



今回はこの2人が主役だ！

この世界には女子供の介在する余地のない、ただ男同士が熱い（むさい）火花を散らすだけの益荒男天地が広がっているのだ。そう、あの天外和尚とアインが目指した男気の大陸のような…。

それはさておき、皆も気になるであろうこのタイツ漢の正体だが、彩京からもたらされた資料によるとだなあ！

彼らの正体は、何と京都●業大学プロレスサークル「リベルツ」に所属する学生レスラーなのである！

2人とも190㎝に近い長身で、法学部に在籍するホンマモンの京●大生なのだ。

彩京とは一体どーゆー関係にあるかは知らぬが、彼らのパッション溢れる演技の数々は、ホットギミックに猛者の魂を吹き込み、男の麻雀ゲームたりうる確固たるステータスを築き上げていることには間違いないだろう。

もし読者の中に京●大生がいるのなら、リベルツを尋ねてモノホンの彼らを拝むのも一興だろう。


これが「リベルツ」の屈強な猛者たち。右からジャンプルーこと増田氏、アドバイザーの河原氏、ジャンレッドこと社氏。



プレイ中もヴァラエティに富んだ演技で、ばっちり魅せてくれるぞ。



地獄の吊り天井こと口メロスペシャル！

[illegible]のフィニッシュホールド

対戦における最大の楽しみは、タイツ漢たちが役に応じて繰り出すフィニッシュホールドにある。

この通信対戦には、勝者側が敗者側に必殺技を仕掛けることができるという鉄の掟がある。当然、高い役であがると、そりゃもうそれなりのド凄え究極技が炸裂するって寸法である。

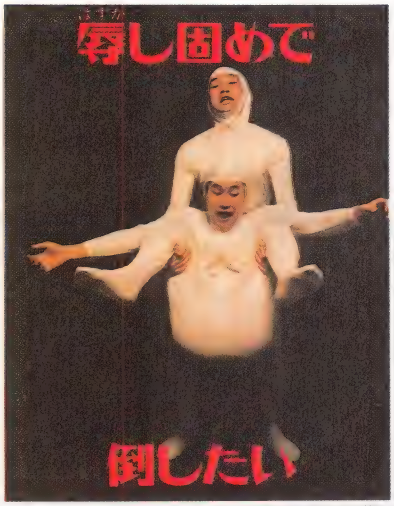
すさんだ日々を戦い抜く、我々荒くれどものために用意されたようなこのモード！格闘麻雀ここにありって感じ。

ちまちまセコイ役で和がっても、男の株は上がらねい。たとえゲームに勝ったとしても、男としての勝負には負けたといってもいいだろう。

やはりここはガスンと一発きっつい役で和がって、強烈なフィニッシュホールドを憎いあんちくしょうにくらわしてやるのがスジってもんだ。

掲載された写真の数々から見てとれるように、役に応じて実に多種多様な技が用意されている。

超有名な投げ技からマニアックな必殺技まで、ずらり揃ったフィニッシュホールドの数々。こりゃ全部見るまではゲーセンから帰れねぇってもんだ！



この技は彼らのオリジナルホールド！その名も「辱し固め」。ギャース！



ヘソで投げるはぶっこ抜きジャーマン！よい子も悪い子もマネすんなよ！



こ、こいつは！あの伝説の4○の必殺技の1つ！ほにゃららバスターアァッ！

次回予告

次号のホットギミックは、今号とはうって変わってのギャルギャル大攻勢でーす。やっぱり麻雀ゲームには華がないとね。

次回は女の子紹介の続きと、みんな気になる謎の（笑）隠しキャラクターの秘密に迫る予定。お楽しみに。


てな感じで続きは次回でネッ。



今回はサブキャラクターであるところの5人を紹介しよう。女の子が2人と、ヤローが3人。サブキャラクターの女の子2人は、残念ながらアニメーションシーンはないが、写真のほうはちゃんと用意されているので安心（?）。今回1ページなので、ヤローは極小サイズで紹介。

サブキャラクター5人+α紹介

麻雀学園祭

プレゼントページで麻雀学園祭のポスターをプレゼントしているのでチェックしておこう。

担当：J★笹岡

EGAMI KANNA 江上かんな

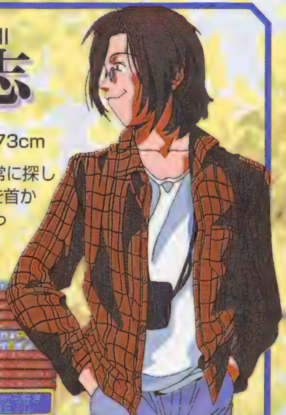


18歳　AB型　剣道部所属3年生
身長：156cm　B：85（Cカップ）W56　H86
趣味：読書　おとなしく引っ込み思案な性格。
仲の良かった鍵谷京香の誘いで一緒に剣道部へ入部する。





SAITOU TAKASHI 斉藤　高志



18歳　B型　新聞部所属３年生　身長173cm

新聞部の部長。学園新聞にするネタを常に探し求めているため、いつもコンパクトカメラを首からぶら下げている。スキャンダル写真を撮って記事にしたり、隠し撮り写真を他の生徒に売り、こづかい稼ぎをしている。





MAZAKI YŪKO 真崎 優子



18歳　B型　SF研究会所属３年生
身長162cm　B：90（Dカップ）W：61　H89

少しタカビーな性格の持ち主の彼女は、性格的に悪い女の子ではなくうぬぼれの強い気性のようである。

見た目もかなり大人っぽく自分自身の顔立ちの良さとプロポーションをもってすれば、人生を上手く渡って行けると考えている節がある。





TAKENAKA MASATAKA 竹中　正敬



17歳　A型　麻雀同好会所属2年生
身長170cm

主人公の下級生で同じ麻雀同好会に所属している。後輩にして良きライバルである。
速水佐和子にあこがれている。





KASHIWAGI NOBUYUKI 柏木　信行



18歳　AB型　天体観測部所属３年生　身長178cm

主人公のクラスメート。悪い奴ではないが実家が金持ちな事や自分がハンサムな事を鼻にかけているナルシスト。天体観測部に所属しているが、星を見ないで更衣室や女子の着替えを望遠鏡で覗いている。そんな覗き癖を斉藤高志に知られ弱みを握られている。

秋野まことに好意を抱いている。







あとは麻雀で勝ってみて

真崎優子は大人っぽいので、制服を着ている姿はなんかヘンだ。私服はやたらと過激。

普通にプレイしていると、全キャラ見るのは大変と思うが頑張って。

ちなみに、他にも何人か、写真だけで登場する人がいる。これは実は、あることへの複線であったりもするのだがさてどうでしょう。



裏技公開!!リアルタイムで点数表示だ

これで最後だ。6万2000点以上でランク1になって、グッドエンディングを是非拝んでほしい。

担当：きらり屋

裏技コマンドでソフィが大暴れ

このゲームに裏技があることを知っているだろうか？ある状況下で一定のコマンドを入力することで、3つの裏技が発生するのだ。

何が起きるかというと、プレイヤー（トムやG）が変装したり、ソフィでゲームをプレイできたりする。変装バージョンのトムはチェックのハンチング帽を被った、ホームズ探偵のような出で立ち。それに対応してGは、眼鏡にヒゲをたくわえたワトソン卿のような格好で、なぜかゾンビに立ち向かう。

ソフィに変わるバージョンでは、2人ともまったく同じえんじ色のスーツを着たソフィになる。扉を蹴破って銃を構えたり、迷いナシで通路へ飛び降りたりと、見ていてわりと笑える。ただ、ダメージを受けたときの声はトムとGのままだ。さらに、連れ去られていくのもソフィなので、


おおっ、惜しい！片手でスカートを押さえてジャンプ!!

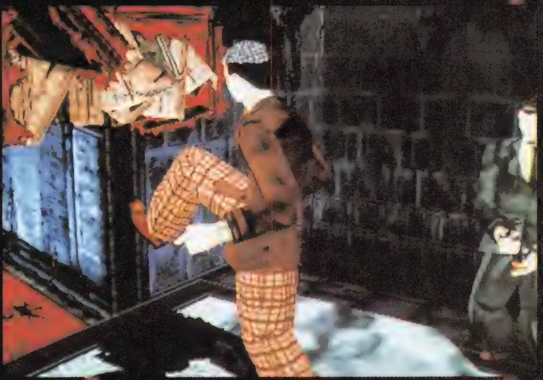
ムービーはソフィだらけ。

まあそれらはいいとして、あと1つの裏技は、ゲーム中にリアルタイムでスコアが表示されるのだ！画面上部に小さく表示される。これはかなり重要なハズ。これまで詳細のわからなかった点数の入り方が、一目瞭然でわかるというわけだ。では早速その入力方法及び、コマンドを紹介しよう。

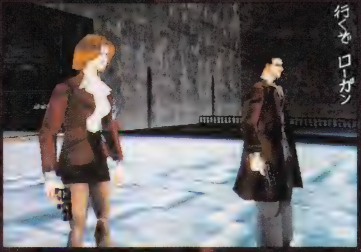
まずコインを投入して、スタート可能な状態にする。アトバタイズデモの「THE HOUSE OF THE DEAD」のタイトルが表示されている画面で、左右（1P、2P）のガントリガーでコマンドを入力した後、スタートボタンを押す。これでゲームが始まると、裏技が発生するというワケだ。


ライフの下に点数表示（これは開発基板なので小文字で表示されているが、本当は大文字）。

注意してほしいのは、コマンドを受け付けるのはタイトル画面中だけということ。それを過ぎた状態でコマンドを入れてスタートボタンを押しても、裏技は発生しない。


変装したトムとG。なんか違和感がぬぐえないんですけど…。


ソフィバージョンはさらに違和感がありすぎ。



ソフィ勇ましすぎ。ローガンが複雑な表情に見えて笑える。

また、それぞれの裏技は単独でしか発生しない。点数を表示したまま、キャラを変装させたりできない。

1Pが変装する	L→L→R→L→L→スタートボタン
2Pが変装する	R→R→L→R→R→スタートボタン
1P2Pとも変装する	L→R→L→R→L→R→スタートボタン
1Pがソフィになる	R→L→R→R→L→L→スタートボタン
2Pがソフィになる	L→R→L→L→R→R→スタートボタン
1P2Pともソフィになる	L→R→R→L→L→R→スタートボタン
ゲーム中にスコアが表示される	L→L→L→R→R→スタートボタン

Lは1Pガンのトリガーを引く Rは2Pガンのトリガーを引く

そしてコンティニューの場合はコマンドは継続するが、ゲームオーバー後もとに戻るので、再入力が必要だ。

各コマンドは表の通りだ。点数を調べるも良し、ゲーセンでソフィになりきるも良し。早速試してみてね。

FINAL STAGE THE HOUSE OF THE DEAD

それではステージ4の攻略に入る。ステージの長さは全面中最も短く、分岐もなく一本道だ。しかし半ばで、ステージ1及び2ボスが出現するほか、ザコ敵も強敵が立て続けに配置されていて、ライフを削られやすい。その上救急箱は1つも出ない。

基本的にこのステージには、救急箱だけでなくコインなどのアイテムも、人質も出現しない。その代わり、アイテム部屋にコインやカエル、救急箱が密集して置かれている。このアイテム部屋に入るには、4面に来るまでに通ってきたルートで、出会った人質を全員救出していなければならない。

4面まで来ればクリアまであと少しだ。気を抜かずにラスボスまでたどり着こう。

初めに現れる2匹は、手前にいる左の奴から先に倒そう。1発撃ったら手で顔を覆い隠すので、2発目は手を離す直後、顔面に撃ち込めばいい。

次に切り替わった画面の左奥にハリスがいる。ここは左奥にいるハリスを倒すのが先だ。もう一匹が手前にいて危なく見えるが、それよりハリスが鉄球を飛ばしてくるほうが早い。

すべてのシステムが解除された後、先に進むとステージ1ボスのチャリオットが再び



顔面に1発撃ち込んだ後、左手を離したら2発目を撃ち込む。

FINNAL BOSS



MAGICIAN

これまで登場したボスキャラに比べて、段違いの難度を誇るラスボス、マジシャン。このボスの弱点は、ゲーム中のファイルには表示されないが、装甲の剝がれた左腕や太もも、右の脛の部分などがこいつの弱点だ。長い闘いになるので、確実にボスの弾を相殺しよう。動きは速いが、攻撃パターンを覚えれば弱点に撃ち込むチャンスはある。


両手を広げて4発のときは撃ち落とすことを最優先に。

第1段階の攻撃は、マジシャンの投げてくる炎の弾を確実に撃ち落とすことが要求される。この攻撃は2発飛んでくる時と4発飛んでくる時がある。4発の時は、特に注意しないとくらいやすい。ボスに撃ち込むよりも、投げられた火の弾をすぐ撃ち消そう。弾は2発、2発、4発の順番に飛んでくる。


1発当てればいいのだが、慣れないうちはかなりキツイ。

2発の攻撃のときに、ボスに撃ち込もう。左の太もも(向かって右太もも)が、面積が広いので狙いやすい。

マジシャンの体力がおよそ3分の1減ると、攻撃形態が次に変わる。第2形態は急接近してくる途中で1発ダメージを与えれば、止めることができる。しかしその逆に、当てられないとダメージを削られていく。毎度急接近中に、必ず当てなければならないのだ。


片手で投げてくるのは2発の弾。チャンスだ!

さっきも言ったとおり、一番面積が広い太ももが、狙いやすい。しかしよく見ないとわからないが、近付くときにこっちの足はかなり動くのだ。腕は腕で、振り回しているので狙うのはキツイ。

というワケで第2形態で狙うには、むこうずねが適している。ただし6発全部撃っている。1発当たればいいので、むこうずねが細くて不安なら太もも狙いでもいいだろう。

そして攻撃はもう一度第1形態に戻り、再び第2形態に移る。その後ボスの体力ゲージが残り3分の1くらいになると、ついに攻撃は最終形態に変わる。

ここまでくればもうあと僅か。マジシャンが撃ち上げる弾は、常に15発だ。落ち着いて撃ち落とそう。この弾は、難易度によって上空での待機時間と落ちるスピードが変化するようになっている。ずっとねばっていると、だんだん速く落ちてくる。

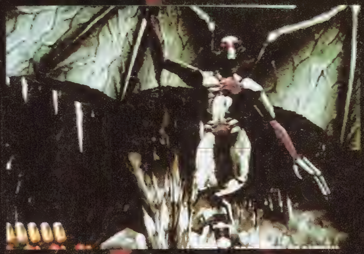
弱点を狙って撃ち込んで、後はクリアするのみだ。



15発の弾をすべて、着弾するまでに撃ち落とそう。

現れる。距離が若干近付いているい以外は、ステージ2と同じだ。赤い胸の弱点を狙ってひたすら撃ち込もう。ボスの点数は1面と同じく1500点。1ボスは頭を狙っても特殊な点数は入らない。
そして次にステージ2ボス、ハングドマンが現れる。第1形態での頭の当たり判定が、2面より少し小さい気がするが、当てれば120点が加算されている。コウモリも1匹につき80点入るので、全部撃ち落とせば30匹、合計2400点。これらだけでも、かなりの点数が入る。それに加えて、2面と同じくボスの点数は25000点。


鎌に判定がないのはお約束。胸の弱点に向かって撃ち込め。


2面に比べてかなり頭が狙いにくくなっている。

アイテム部屋でライフを補充しよう

アイテム部屋はステージ1から3の、進んできたルートにいる研究員をすべて救出した場合にのみ、ボーナスとして出現する。カエル4匹で合計4000点のボーナスが入るほか、ラスボス前でライフを満タンにできる。ライフ満タン時でも、救急箱を取ると点数になるので撃てるだけ撃って回収しよう。
そしてこの先の通路にはヘントリー2匹、ムーティー2匹、パーラー2匹が続々と出現して、油断しているとすぐにライフを持っていかれる。角を曲がってハリス2匹を倒すまで気を抜かないように。


端から順番に、落ち着いてアイテムを回収していこう。

10万点への道のりは長く険しい

点数6万2000点以上でクリアしていれば、グッドエンディングを見られる。これまで紹介してきたルートをたどっていれば、2ボスと3ボスがぬるくても、わりと余裕で規定の点数に達しているはずだ。
1度クリアしたら、前よりちょっとムリしてゾンビの頭を狙ってみよう。冒頭で紹介した裏技コマンドで、点数を表示してプレイするとさらに熱いのでお薦めだ。特に点差が出る2ボスや3ボスで、うまくヒットしているかどうか確認しながらプレイできるので盛り上がるハズ。ぼこぼこ点数が入るので、一見の価値ありだ。でも点数表示を気にしすぎてくらわないように…。
インフレ気味のご時勢だが、120点にこだわってもう一度（いや何度でも）プレイしてほしい。


この最終通路でライフを削られるのはもったいない！

コンスポ 出張版

SS セガ 8月1日発売 6800円

各々の熱き思いを武器に込めて!
ラストブロンクス

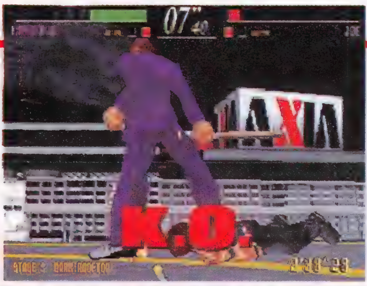
アーケードで激しい闘いを繰り広げた奴らが帰ってきた！「行くぜ！レッドゾーン！」

ファン待望の『ラスブロ』サターンでついに登場

『アタックキャンセル』や『滑り込み』等の新システムを採用し、個性的な各キャラが武器を手に繰り出す過激な技のかずかずでプレイヤーたちを驚かせた『ラストブロンクス』が今再びSSで登場だ。

操作性はアーケードをそのままに再現、お馴染みのサバイバルモードはもちろん、サターン版のみの新モードも収録されているぞ。

さらにはオープニングにオリジナルのアニメーションムービーが入り、闘争心にさらなる炎を灯してくれる！


過激な技のかずかずこそ『ラストブロンクス』の醍醐味だ！

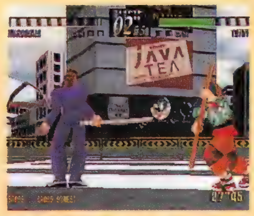
闘いを熱くする『ラスブロ』の2大ポイント

登場キャラには固有武器がある!
各キャラの武器を理解し自分の間合いで闘え!!

各性能は違うが大きく分けると2種類に分類できる。もちろんどっちを選ぶかによって闘い方も大きく変わってくるぞ。

ロングリーチ系

ロングリーチ系の武器を使うキャラは、優作(三節混)・黒澤（木刀）・トミー（棍）・財目（ハンマー）の4人。リーチが長いうえに与えるダメージも大きいのは心強いかぎりだが、全体的にモーションが大きいため懐に跳び込まれると辛い。アタックキャンセルをうまく使いフェイント等で相手を揺さぶれ！


ロングリーチ系の武器を使うキャラは間合いをうまく取れ！

ショートリーチ系

ショートレンジ系の武器を使うのは、丈(ヌンチャク)・梛（サイ）・リサ（ダブルスティック）・洋子&レッドアイ(トンファー）の5人。リーチは短いもののモーションの小さな素早い動きは脅威だ。威力の一つ一つは小さいがコンボへの連携の多さはそれを補って余りある。相手の間合いにいかに跳び込むかが鍵だ。


素早い動きで間合いに跳び込んでしまえ！



アーケードにはない要素満載!
SS版独自のモードで戦いはより熱く!!

みなさんの期待通り、SS版オリジナルモードが追加！しかも内容たっぷりの2枚組！ためになるモードから笑えるモードまで！

実戦内容がメインのDISC1

実戦経験を積むならDISC1をプレイ。『アーケードモード』を始め、体力の回復のない『サバイバルモード』や『タイムアタックモード』、『VSモード』と、相手の登場する順番がランダムの『サターンモード』が収録されている。このモードでは各キャラごとに因縁の相手とのエピソードが見られるぞ。


SS版にはオリジナルのアニメーションムービーが！

ファンもニッコリのDISC2

DISC2にはファンサービス要素たっぷりのおまけモードが満載。ディフォルメされた各キャラが先生となってレクチャーしてくれる『ラスブロ教室』やコマンド練習にもってこいの『ラスブロ道場』、キャラ同士の会話が楽しい『自己紹介のコーナー』など、ファンならずとも思わずニッコリな内容だ。


各先生が楽しいトークと共に解説してくれるぞ。

全国の学院がイコールで競える衛星放送授業スタート（平成9年4月～）

良くて、安くて、力がつくアート教育



ディズニー・シネマ・スペシャル
『ヘラクレス』スーパー・プレビュー
代々木アニメーション学院はディズニー・シネマ・スペシャルに協賛しています。

98.74% 就職・デビュー（平成9年3月卒業生）

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時（TELにて予約を）

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円
特育生36万円 支給！

専用寮格安居住！

新設 平成10年4月

大阪校
- ●ゲーム・デザイナー科（2年）
- ●アニメ監督コース科（旧アニメ制作科）（2年）
- ●背景美術監督コース（旧BGデザイナー科）（2年）

東京校
- ●アニメ音響監督コース科（2年）
- ●SFX監督コース科（2年）

平成10年度 学生募集
願書受付中

学校法人／マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校（CG-ARTS協会認定）

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
8/17(日)	8/17(日)	8/22(金)	8/24(日)	8/17(日)	8/26(火)	8/27(水)	8/18(月)	8/25(月)	8/24(日)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	青森市	秋田市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市
8/ 3(日)	9/15(祝)	10/12(日)	8/26(火)	8/25(月)	11/24(祝)	8/ 3(日)	12/23(祝)	10/5(日)	8/19(火)	10/19(日)
金沢市	福井市	宇都宮市	横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市
8/20(水)	8/26(火)	8/25(月)	7/27(日)	10/11(土)	9/21(日)	9/15(祝)	8/31(日)	6/29(日)	10/19(日)	8/25(月)
岡山市	松江市	松山市	高松市	高知市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市	
8/23(土)	8/ 4(月)	8/ 1(金)	8/22(金)	8/17(日)	11/2(日)	8/20(水)	8/29(金)	8/22(金)	8/25(月)	

キャリスマップ
CARISMAP

●アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。

ハガキでお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-7
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエイター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ監督コース科（2年）■背景美術監督コース科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■アニメ音響監督コース科（2年）■SFX監督コース科（2年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック・アーティスト科（2年）

世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講

■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）■ビデオ・ドキュメンタリー科（2年）■ビデオ・リポーター科（2年）■ビデオ・ミュージック科（2年）■ビデオ・アドベンチャー科（2年）

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
大阪（8月）、名古屋（9月）、東京（11月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-7 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ




This is COOL
ラストステージ
「武器格闘、いま最終段階へ…」
伝説のチームSOUL CREWの出現によって、第一次東京抗争は終焉をむかえた。
皆が平穏な日々を送る中、チームのリーダーが何者かに殺害されたことにより、
各チームの力の均衡は再び崩れ、時代は第二次東京抗争へと向かっていくことになる。
ラストブロンクス… 闘いは、いまラストステージへ。
LAST BRONX
K.O.
ラストブロンクス 8月1日発売予定 [格闘アクション]
© SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996 1997
「ラストブロンクス」テーマソングCD、新発売!!
JAGGY LOVE/D'SECRETS
1,020円（税込）アイノックスレコード PCDA95016
イケてる スケてる
COOL PAD
プレゼント!
期間中（6/20~8/20）に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます。
※一部対応外ソフトがあります。〈詳しくは店頭で〉
※賞品「COOL PAD」がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます。
※HIサターン・V-サターンも対象商品です。
株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1−2−12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月~金10:00~17:00（除く祝日）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器はセガサターンと互換性があります。
●セガのアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
SEGA SATURN
希望小売価格 20,000円（税別）



就職活動もしっかりバックアップ。

模擬面接

ゲームソフト開発メーカーやCG制作プロダクションなど、企業の方々が実際に面接。一人一人に就職活動に役立つアドバイスをしてくれます。



ワークシップ

実際の制作現場での体験は何よりの勉強。プロフェッショナルの仕事を間近に経験できる現場実習で、即戦力のクリエイターを目指してください。

東京校 才能発掘学院 大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校事務局】〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050　最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校開校準備室】〒564 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266　最寄駅／地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分

東京校・大阪校 資料・説明会のお問い合わせ 学校見学随時受付中！ 0120-41-4600


WELCOME TO
WARNING
REWARD
MISSING



NEO GEO
The Future Is Now
SNK
KOF
COMING UP!!
THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97、ネオジオで登場！
©SNK 1997
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp


熱波到来。
マーヴルコミック、ストリートファイターの超人気キャラ17人に加え、
なんと、TVでもエキサイトな話題になった木梨憲太郎画伯デザイン
(VOICEも担当)の「憲磨呂」も参戦!!
はたして、「憲磨呂」の実力とは…!? 強いのか…!? 弱いのか…!?
ヴァーサス・タッグバトルはますます熱く、おもしろくなってきた。
3HIT
CPS II 第23弾
画面は開発中のものです。
QSOUND
® QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS
TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED
© NORITARO KINASHI • Arrival / NTV
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER
LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.
●ビバ・サーカス(茂原店)〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】●プラサカプコン(富津店)〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】●プラサカプコン(相模原店)〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】●プラサカプコン(座間店)〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】●プラサカプコン(山室店)〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】●プラサカプコン(高岡店)〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】●プラサカプコン(魚津店)〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y² FACTORY内ゲームコーナー】●メルヘンランド(美濃店)〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】●マジカルカプコ(豊田店)〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】●キッズパーク(豊田店)〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】●キッズカプコン(青木店)〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】●プラサカプコン(安城店)〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】●メルヘンランド(弥富店)〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】●プラサカプコン(アクティ)〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61●プラサカプコン(コスモタワー店)〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224●メルヘンランド(岸和田店)〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(熊取店)〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】●プラサカプコン(AP店)〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】●ビバ・サーカス(桜井店)〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】●メルヘンランド(可部店)〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】
SECRET FILE
シークレットファイルNEWS
発刊以来、大好評のシークレットファイル。只今《ポケット ファイター》を準備中です!!
ROCKMAN 10th ANNIVERSARY
ロックマンは10周年! これからもよろしく!!
1997年度会員募集中!!
ただいま、カプコンのオフィシャルファンクラブ<カプコンフレンドリークラブ>の会員を超募集中です。この機会にぜひキミもいろいろな特典や情報をゲットしよう!! 入会お申し込み・お問い合わせは→TEL:06(948)0555まで!!お待ちしております。
●好評稼働中!!●
CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/



★初心者にうれしい…♥。コマンドを入力しなくても、ボタンを連打するだけで必殺技が出せる！＜EASYモード＞。

★空中でも上級者に劣らない連続技で攻撃を繰り出せる！憶えやすくなった＜エリアルレイヴ開始共通コマンド＞。

★おなじみ2on2タッグバトルシステムに加え、ピンチの時に即座にいつでも援護攻撃できる！＜ヴァリアブルアシスト＞。



《MSH VS. ストリートファイター》シークレットファイル取扱店 ●プラサカプコン(野幌店)〒069北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(柏村店)〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●ビバ・サーカス(本荘店)〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●カプコサーカス〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●カプコステーション(三条店)〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●マジカルカプコ(三条店)〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】●カプコステーション(十日町店)〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●メルヘンランド(見附店)〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(白根店)〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(佐和田店)〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●プラサカプコン(黒埼店)〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】●メルヘンランド(分水店)〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(十日町店)〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(取手店)〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●メルヘンランド(岡部店)〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●メルヘンランド(会津店)〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(船引店)〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●メルヘンランド(ホテル東急店)〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●プレイタウン(サンルート店)〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

株式会社カプコン®
＜AM事業本部＞ ●本社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
合併号 8.30/9.15 1997
No.200
平成9年9月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第14号通巻200号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-9/15 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan
T1122443090567